E3 2010

SPECIALE DA LOS ANGELES

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DELL'E3 PROVATI PER VOI



Game Republic

THE VIDEOGAMES MAGAZINE

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO™

ARCADE / RETRO / PC / NINTENDO / XBOX / PLAYSTATION

NINTENDO

3DS: LA NUOVA CONSOLE PORTATILE CHE CAMBIERÀ I VIDEOGIOCHI PER SEMPRE

MICROSOFT

KINECT: VI RACCONTIAMO TUTTA LA VERITÀ SUL PROJECT NATAL

SONY

PLAYSTATION MOVE: LA PS3 SULLE ORME DEL WII... E OLTRE!

ESCLUSIVA ASSOLUTA

GR SVELA I DETTAGLI DELL'ESPLOSIVO RITORNO DI TANNER E INTERVISTA PER VOI MARTIN EDMONDSON, CREATORE DELLA SERIE

DRIVER SAN FRANCISCO



+ I GIOCHI PIU' CALDI

DEAD SPACE 2 HALO: REACH KILLZONE 3 CRYSIS 2 ZELDA: SKYWARD SWORD KID ICARUS CHILD OF EDEN FABLE 3 EPIC MICKEY THE WITCHER 2 ...E MOLTI ALTRI!

Luglio 2010 :: Mensile :: N. 118 € 5,00

00118>

9 771129 045005

play media company



#118

Poste Italiane Spa - Sped. in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

PER LA PRIMA VOLTA IN EDICOLA

TOP FILM in Blu-ray Disc™

COMICS & GAMES IN BLU-RAY DISC

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI *FILM SUGLI EROI DEI FUMETTI E DEI VIDEOGIOCHI* NELLA STRAORDINARIA QUALITÀ DELL'*ALTA DEFINIZIONE*



IL PIANO DELL'OPERA

TITOLO FILM	USCITA IN EDICOLA
X-Men 3 - Conflitto finale	USCITO
X-Men Le Origini -Wolverine	02/07/2010
X-Men	03/09/2010
X-Men 2	01/10/2010
I Fantastici 4	05/11/2010
I Fantastici 4 e Silver Surfer	03/12/2010
Hitman – L'assassino	05/01/2011
Max Payne	04/02/2011

Game Republic N. 118
Mensile - Luglio 2010
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli
con il n. 33/2008 del 26/11/08 - ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER: Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI: Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Gian Paolo Iglio, Virginia Petrarca, Letizia Geron, Giovanna Vizzaccaro, Monica Gasbarri, Simone Trimarchi ed Eugenio Antrolopi (columnist) Simone Parisi, Thalita Malagò (guest columnist), Daniele Bossoletti (GR.it), Francesca Noto, Andrea Peduzzi, Arianna Buttarelli, Domenico Musicò, Enrico Gandolfi, Guglielmo De Gregori, Vittorio Vassalli

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Anna De Feo
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA: Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 - 24126 Bergamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
Messaggerie Periodici SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

PUBBLICITÀ:


Emotional Advertising srl
Amministratore Delegato
Fabrizio Carlo Verdolin
Segreteria di Direzione
Emanuela Bottanelli
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. 02/76.31.88.38
Fax 02/33.60.16.95
www.emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO MARKETING: Federica Innocenti
UFFICIO STAMPA: Luca Carta (ufficiostampa@playmediacompany.it)
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania



Nintendo, l'E3 e gli alieni

Microsoft e Sony stavolta non hanno alcuna colpa: nessuno avrebbe potuto prevedere che Nintendo si alleasse con una civiltà aliena per ricevere tecnologia sconosciuta ai terrestri. Eppure è successo. E così, la casa di Kyoto ha potuto portare all'E3 di Los Angeles una macchina dei miracoli dal nome 3DS, l'oggetto che ha sbaragliato ogni tipo di concorrenza, rubando la scena a tutto e tutti. Game of the Show? Rage, Portal 2, Dead Space 2... o magari, a seconda dei gusti, anche Epic Mickey, Need For Speed: Hot Pursuit o Child of Eden. Il Kinect? Mmm. Tanti dubbi. Il Move? Poco fumo ma, forse, tanto arrosto. Seduto in uno Starbucks di Hollywood, il mio portatile sul tavolino, mi soffermo un attimo a pensare a quanto tutto ciò, ora come ora, sia passato in secondo piano. Assurdo, non trovate? Fino a pochi giorni fa, un singolo argomento di quelli appena citati ci avrebbe tenuti svegli e insonni. Per non parlare di GT5, Gears of War 3, il nuovo Zelda, Killzone 3, Crysis 2, Civilization 5. E invece no, tutto cambiato. E tutto per colpa di Nintendo e dei suoi dannati amici alieni.

Quando Reggie Fils-Aime lo ha detto, sul palco, aveva perfettamente ragione. Non c'è nulla che possiamo dirvi o mostrarvi per rendere davvero l'idea di che cosa sia il 3DS. Dovete provarlo. Ecco, mi trovo nella stessa situazione, adesso. Dovreste tenerlo in mano, il 3DS. Guardare la grafica dei giochi, peraltro davvero bella, che si materializza in profondità davanti ai vostri occhi, senza bisogno di strani occhiali, caschi o cappelli magici. Il senso di stupore è incredibile. Incredibile! E poi quante novità, quante fantastiche tessere di un mosaico che, da videogiocatore, non teme né PSP né alcun prodotto Apple. Il nuovo controllo analogico, la doppia lente per fare le foto in 3D (provata personalmente: meravigliosa!), lo slider per stabilire quanto 3D volete, le nuove funzionalità online... i giochi. Eh sì, ragazzi, perché in mostra, all'E3, c'erano tanti prototipi di giochi in sviluppo. Pesi massimi, gente. Capolavori annunciati. Metal Gear Solid 3D: grafica da urlo, un effetto profondità che mozza il fiato. Resident Evil: Revelations, che è bello da star male. E Kid Icarus, Mario Kart, Animal Crossing, Kingdom Hearts... ragazzi, davvero. C'è tutto. Tutto quello che potreste desiderare e oltre, perché il 3DS arriverà sul Pianeta Videogiochi come una maledettissima meteora, per far estinguere i dinosauri e dar vita a un nuovo mondo.

Dannata Nintendo. E dannati i tuoi amici alieni. Ancora una volta ci avete sconvolto i piani. Sorrido e chiedo alla ragazza della caffetteria di riempirmi la tazza. L'E3 è finita, sì, ma l'attesa è appena cominciata.

MARCO ACCORDI RICKARDS

Marco Accordi Rickards

Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE
www.gamerepublic.it





036
KILLZONE 3
Un viaggio di sola andata con jet pack verso pura e innevata tridimensionalità!



048
KID ICARUS
Il 3DS mostra i muscoli, onorando il passato e mettendo nelle nostre mani il futuro.

033 ANTEPRIME



075 RECENSIONI

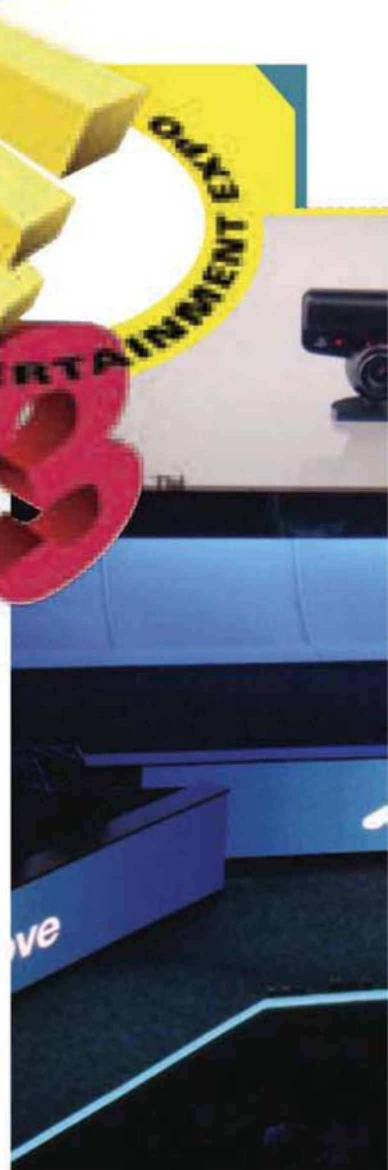


044
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Un manipolo di fratelli, una lotta senza sosta né quartiere. Ezio è tornato. A Roma.



076
SUPER MARIO GALAXY 2
Un altro coloratissimo viaggio spaziale vi attende nel nuovo capolavoro di Shigeru Miyamoto.





ACCADDE DOMANI

Dopo un'E3 del genere, in cui lo sfoggio di nuove tecnologie e visionari sistemi di interazione, ha praticamente tenuto banco in ogni singolo stand, sarebbe stato piuttosto facile tirare fuori commenti del tipo "il futuro è oggi" e bla bla bla del genere. Dopo aver aggiunto un pizzico di speculativa malizia alle mie deduzioni della prima ora, ho potuto tuttavia maturare considerazioni differenti che, pur non sminuendo in alcun modo il peso specifico rivestito dalle novità proposte, mi hanno spinto ad attribuire un retrogusto platonico alla rivoluzione annunciata. Con buona pace delle stereoscopiche evoluzioni della 3D Generation; al di là delle spettacolose caratteristiche del Microsoft Kinect e ben poco oltre l'esibizione della tecnologia Move di Sony, sembrano difatti esserci molte più promesse che conferme. A eccezione di quell'immarcescibile rullo compressore che risponde al nome di Nintendo DS - davvero raggiante nella sua inedita veste tridimensionale - quel futuro che ogni major invitava a toccare con mano in quel di Los Angeles continua a sembrarmi piuttosto nebuloso. Anche e soprattutto perché né le ostentazioni di cui sopra, né tantomeno i proclami abbinati alle stesse sono riusciti a convincermi del fatto che questa metamorfosi rappresenti ciò che realmente desideravo, immaginando i videogame del domani-domani.

E3: PRESS CONFERENCE SONY

Copia e incolla

Un occhio a Nintendo, l'altro a Microsoft: Sony si affida all'usato sicuro per riformare la PlayStation Experience...

Non ci fosse stato l'ingombrante logo Sony in bella mostra nei pressi dello stage, avremmo probabilmente pensato all'esibizione di una stramba corporazione cinese specializzata in imitazioni di lusso. Come anticipato in apertura, la major di Kaz Hirai ha scelto di ridefinire il proprio arsenale mutuando allegramente le più efficaci risorse a disposizione dei suoi concorrenti. Il che, per inciso, significa dotare la PS3 del sistema di controllo che ha reso tanto celebre il Wii, nonché del servizio Online proprio di una piattaforma come l'Xbox 360. Inutile fare giochi di parole, la portentosa tecnologia Move, pubblicizzata prima, durante e dopo lo show come il colpo di genio di un'azienda capace di essere "sempre un passo avanti", non è difatti altro che un palese falso d'autore, il cui unico scopo sarà quello di regalare ai fan della PlayStation tutta la perversa ebbrezza della casual philosophy. A rendere tanto irritante il colpo gobbo in questione non sarebbero neanche le lampanti similitudini che accomunano queste interfacce di controllo, bensì il fatto che per godere appieno della Move Experience, i giocatori saranno chiamati ad abbinare l'acquisto del noto gelatino a periferiche di supporto, quali PS3Eye e Navigation Controller: un giochetto, questo, che vanifica ogni vantaggio economico decantato dai responsabili dell'offerta Sony rispetto al Kinect di Microsoft. Soprattutto se si considera che diversi giochi a tema prevedranno l'utilizzo di due telecomandi anche nell'ambito dell'opzione single player... Evidenti lacune commerciali a parte, alla prova su schermo, il dispositivo si è in ogni caso rivelato affidabile, e titoli come Sorcery erano proprio lì per dimostrarlo. Molto più bigia è stata invece la performance del PSN Plus Pack, servizio che per la modica cifra di 50 euro annuali, "regalerà" ai propri abbonati tutto ciò che l'Xbox Marketplace garantisce ai suoi utenti

up La data d'uscita europea di Move è fissata per il prossimo 15 settembre. Si stima che, per portarsi a casa tutti gli alambicchi necessari a godere appieno dell'esperienza, i giocatori dovranno spendere intorno al centone. Previsioni molto peggiori per chi ha fratellini, cuginetti e amici con cui dividere il proprio hobby...

PROGRAMMA// SONY
TITOLI PRESENTATI
Killzone 3 / Motorstorm Apocalypse / Heavy Rain Move Edition / Gran Turismo 5 / Heroes on the Move / Eyepet / Sorcery / The Fight: Lights Out

IL MIGLIORE//
KILLZONE 3

Sarà anche il solito "more of the same", ma il supporto del 3D conferisce un fascino davvero speciale al terzo episodio dell'FPS targato Guerrilla.

IL PEGGIORE//
GRAN TURISMO 5

Semplicemente inqualificabile l'ennesima anteprima riservata da Sony al racing game di Polyphony. Non se ne può davvero più.

LA CURIOSITÀ //
SORCERY

Sembra Fable II, ma si gioca con il Move. Il gameplay appare brioso e la periferica made in Sony risponde adeguatamente. Promosso.

INGANNEVOLI APPARENZE

A guardarlo sembra davvero un Nunchuk e, perdinci, si usa più o meno allo stesso modo! Guai però a chiamarlo così, perché quest' aggeggio di nome fa Navigation Controller e funziona solo in combo col Move-Mote di Sony. L'accoppiata, per carità, gira che è un piacere, ma avremmo senz'altro preferito che i magnati della major di Tokyo avessero pensato di implementare nella periferica almeno un sensore di movimento, in modo da non costringere i giocatori ad acquistare due telecomandi Move qualora un gioco richiedesse evoluzioni alla Mario Galaxy 2. Viceversa, occorrerà fare le scorte...


... senza contare il fatto che il Navigation Controller non sarà venduto in bundle col telecomando Move...



→ Segui gli sviluppi di questo topic su
www.gamerepublic.it





3D KILLING



Sebbene l'utilizzo delle lenti polarizzate comprometta leggermente la resa dei colori su schermo, opacizzandone l'impatto, le prestazioni offerte dai titoli in grado di supportare il 3D si sono rivelate decisamente affascinanti. E il richiamo a Killzone 3 è ovviamente diretto. Piuttosto curiosa, tuttavia l'idea di utilizzare questa tecnologia anche con Gran Turismo 5: una soluzione che, secondo molti, avrebbe ritardato ulteriormente la data d'uscita del gioco.



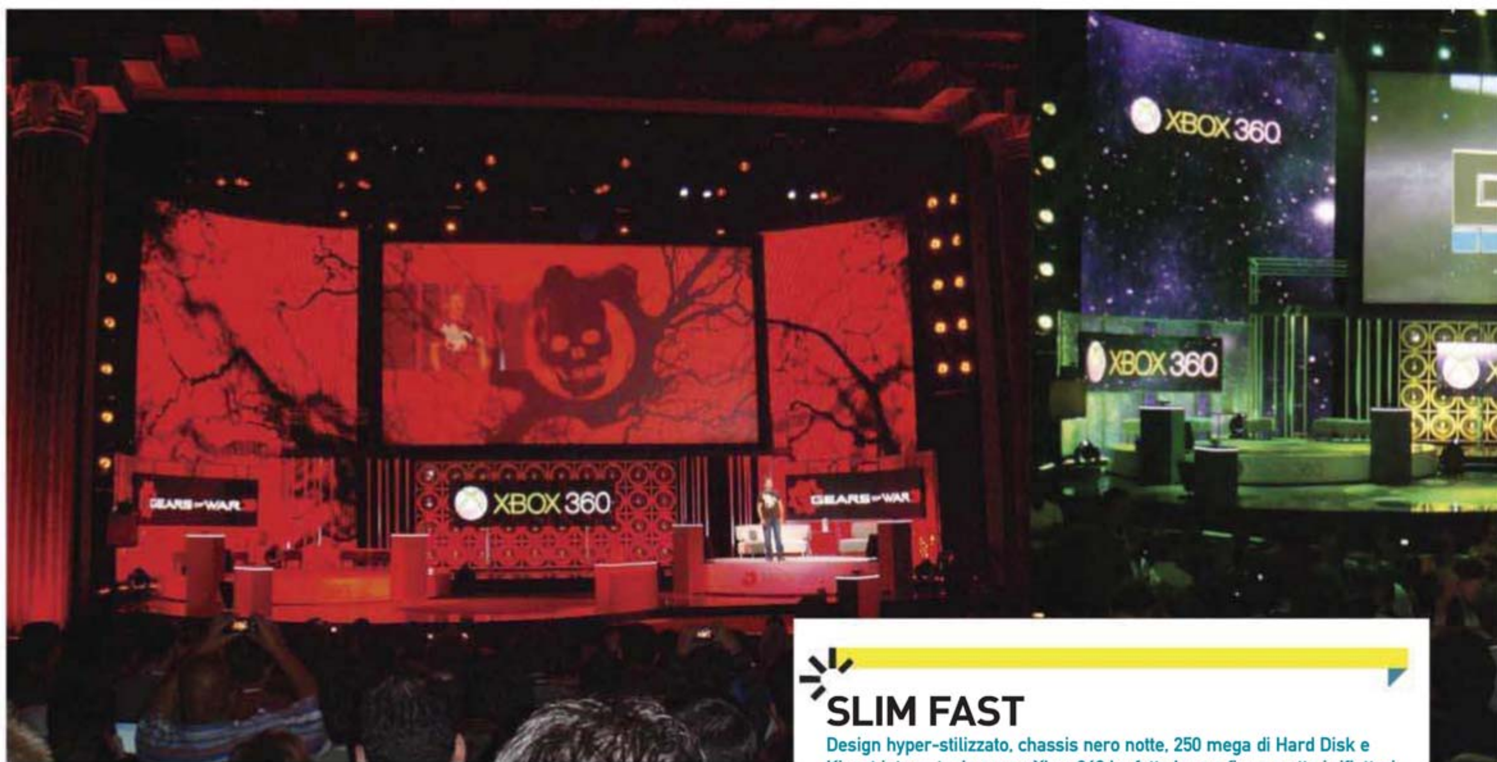
up Tra i titoli più interessanti figurava senz'altro Motorstorm: Apocalypse. Grazie all'implemento di alcune meccaniche di gioco importate da Split/Second, il gioco di corse di Evolution Studios sembra aver recuperato quella verve andata un po' smarrita con l'episodio Pacific Rift.



da un paio d'anni a questa parte: avatar, vestitini, contenuti extra e temi dinamici compresi. Discorso decisamente diverso, infine, per il "pacchetto 3D", con cui la grande S di Tokyo ha davvero appassionato gli spettatori, e non ci riferiamo soltanto alla nuova linea di pannelli TV dedicati. Se, in tal senso, la presentazione di Killzone 3 ha strappato una doverosa standing ovation, ben pochi hanno tuttavia riservato la medesima accoglienza a Gran Turismo 5. Ancora oggi, a circa 80 E3 di distanza dalla sua prima preview, i ragazzi di Polyphony Digital continuano a bofonchiare di un imminente debutto. Quanto imminente, chiedete? Secondo gli ultimi aggiornamenti si parla del prossimo mese di novembre. Ma, si sa, con questo traffico chi può dirlo...



up Gli ingegneri di Sony ci tengono a ribadire che l'utilizzo del Move consentirà di trasporre su schermo i movimenti di tutto il corpo. Interrogati sul come, costoro hanno risposto "Se ci abbassiamo col telecomando tra le mani, la PS3 capirà che ci siamo chinati". Commovente.



E3: PRESS CONFERENCE MICROSOFT

Kinecting people

Microsoft ribattezza Project Natal e piazza il suo "Minority Report Show". Chiude in bellezza con la nuova X360 Slim

L'avevano detto a Redmond che, quest'anno, "Natal" sarebbe arrivato a giugno. Quello che nessuno ci aveva anticipato è che un buon 90% dei piani elaborati da Microsoft per il futuro dell'Xbox 360 era basato proprio sul supporto dell'add-on in questione. Ribattezzato in via definitiva col nome di "Kinect" proprio in occasione dell'E3, la nuova tecnologia ha infatti tenuto banco per oltre tre quarti dello show; complice una line up di titoli dedicati e tanto nutrita da risultare quasi inquietante, che ha trovato probabilmente il suo acme in Your Shape Fitness Evolved: un Wii-Fit elevato a potenza, con tanto di mappatura dinamica del corpo dei giocatori. Pur ammettendo che la demo di Forza Motorsport 4 in "full interaction" sia stata a suo modo speciale, e riconoscendo anche il fatto che progetti quali Kinetimals, Kinect Sports e Kinect Adventures faranno senz'altro impazzire i pupi di mezzo globo, avremmo comunque preferito di gran lunga vedere dette risorse all'opera in un contesto più complesso, tipo quello di Fable III. Con nostro sommo rammarico, il grande Peter Molyneux non sembra aver purtroppo ritenuto necessario prodigarsi in tale esibizione, tant'è che l'unico aggiornamento in merito al lancio della sua nuova fiaba ci è pervenuto solo tramite la proiezione di un mero teaser che nulla ha aggiunto a quanto già sapevamo. Passando sul versante più hardcore, va senz'altro segnalata la presenza di Call of Duty: Black Ops in veste di battistrada dell'intera conferenza. Atteso al varco da un cospicuo numero di detrattori a priori, il lavoro svolto da Treyarch si è in ogni caso rivelato visivamente valido, e questo lascia di certo ben sperare in prospettiva del prossimo debutto del gioco. Con il plateale ingresso in scena di Cliff Bleszinsky, è quindi giunto il momento di dare un'altro sguardo al terzo, attesissimo capitolo di Gears Of War; un vero e proprio evento nell'evento, che si è però risolto nell'ormai consueta dimostrazione di brutale carisma bellico. Lungi da noi il voler sminuire l'impatto registrato

SLIM FAST

Design hyper-stilizzato, chassis nero notte, 250 mega di Hard Disk e Kinect integrato: la nuova Xbox 360 ha fatto la sua figura sotto i riflettori dell'E3, ipotecando sin da ora un posto d'onore nei desideri natalizi dei fan di Microsoft. Ciliegina sulla torta, la conferma di un elemento comunque prevedibile, vale a dire, la definitiva eradicazione del Red Ring of Death: una vera e propria forca caudina, sotto la quale tutti i possessori della console di Mr. Gates si sono ritrovati a passare almeno una volta nella loro vita. Inoltre, chi sostituirà la propria X360 col modello Slim, potrà trasferire tutti i salvataggi presenti sull'Hard Disk della prima su quello in dotazione a quest'ultimo mediante l'impiego di una semplice chiavetta USB. La console sarà venduta nei nostri negozi a partire dal prossimo inverno a un prezzo di circa 250 Euro.



up Come ribadito più volte dai responsabili del progetto X360 Slim, questa versione della console sarà particolarmente silenziosa, con tanti cari saluti al mitico effetto phon che siamo tutt'ora costretti a sopportare ogni volta che avviamo la macchina.



PROGRAMMA// MICROSOFT
TITOLI PRESENTATI

Gears of War 3 / Halo: Reach / Call of Duty: Black Ops / Kingdoms / Forza Motorsport 4 / Kinectimals / Kinect Ride / Kinect Sports / Kinect Adventure / Dance Central / Your Shape Fitness Evolved

IL MIGLIORE// KINECT

Bisognerà senz'altro attendere un altro po' prima di scoprire il reale potenziale di questa tecnologia, tuttavia l'impatto registrato dalla sua live demo è stato davvero significativo.

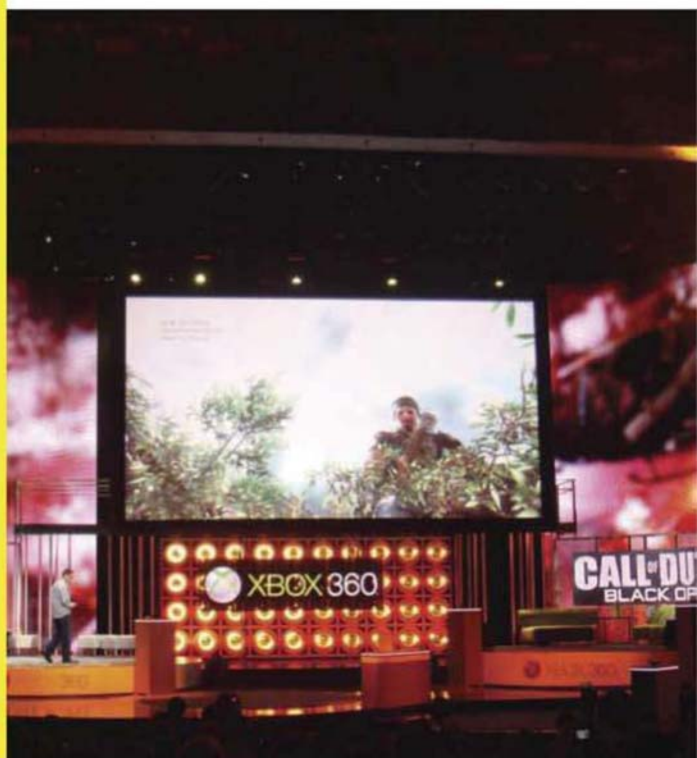
IL PEGGIORE//
DANCE CENTRAL



Tutte le paure nutrite dagli hardcore gamer verso la tecnologia Kinect vengono abilmente riassunte nel gameplay di questo diabolico rythm game realizzato da Harmonix.

LA CURIOSITÀ //
KINGDOMS

Titolo provvisorio, ma tanta ferraglia spartana per una succulenta esclusiva 360 firmata Crytek. Scommettiamo che se ne parlerà molto in futuro?





sulla folla dalle novelle peripezie di Marcus Fenix e compagni, tuttavia appare ormai evidente che, sia dal punto di vista tecnico che da quello concettuale, i limiti della serie siano stati ormai raggiunti... Il che, tradotto in termini concettuali, significa solo una cosa: more of the same.
Prima di smontare baracca e burattini, i ragazzi in verde hanno chiaramente avuto premura di aggiornare i presenti riguardo l'ormai imminente Halo: Reach. Anche in questo caso, le novità proposte ci sono state comunque somministrate via trailer e così è accaduto anche per i giochi che andranno a rimpinguare il servizio Live Arcade a partire dal prossimo luglio.
Il resto, presentazione di X360 Slim inclusa, è stato pura accademia del marketing. Pratica in cui i signori di Redmond sono quasi imbattibili.
A sipario calato non possiamo che valutare positivamente la conferenza tenuta da Microsoft, ben consci del fatto che in assenza di una Nintendo tanto agguerrita, essa avrebbe senz'altro rappresentato l'apice dell'intera kermesse losangelina.
Certo, volendo giocare agli scettici, si potrebbe magari aggiungere che l'eccessivo push riservato alla tecnologia Kinect sembri sottintendere una sterzata fin troppo netta verso una politica "casual"... Fortuna allora che titoli come Gears 3 e affini fossero lì a garantire la sopravvivenza dei videogame old style!

MINORITY REPORT

L'implemento della tecnologia Kinect non si limiterà a trasformare la nostra vecchia Xbox 360 nel paradiso perduto dei casual gamer. Grazie a una totale copertura multimediale delle risorse in forza al visionario add-on, gli utenti potranno infatti cominciare a dare letteralmente del tu alla propria console, con tutte le conseguenze che ciò comporterà in termini di interazione. Grazie ad un elaborato sistema di riconoscimento vocale, Kinect offrirà loro la possibilità di accedere alle funzioni integrate nel pacchetto Live utilizzando anche la sola voce: una caratteristica, questa, che, se abbinata alla possibilità di scorrere menu e attivare opzioni limitandosi ad agitare le dita nel vuoto, non mancherà di rievocare le straordinarie evoluzioni compiute da Tom Cruise nel famoso Minority Report di Steven Spielberg.



up Kinect Sports promette miracoli e persino di più. Ma quanto di tutto questo appare realmente fattibile alla prova su campo? Generalmente, i sensori sembrano rispondere con adeguata reattività, ma negli schemi di movimento più complessi appare comunque evidente il persistere di un certo lag tra i movimenti del giocatore e la rispettiva traduzione su schermo.

E3: PRESS CONFERENCE NINTENDO

Verso l'infinito e oltre!

Nintendo segna la nuova direzione dell'intrattenimento, ma non lascia indietro i suoi fan

Quello di Nintendo è lo show che non ti aspetti. La compagnia di Kyoto gioca da outsider, chiaramente, ma che meraviglie è in grado di realizzare. Si mostra sul palco con grandissimo stile, grazie a un'offerta che soddisfa tanto chi ha giocato per la prima volta su Wii, tanto chi già lo faceva dei tempi del NES. Recupera tutti i suoi grandi successi, ma non perde di vista le nuove esigenze del mercato, consapevole ormai di non poter competere con il livello tecnologico di un Gears of War o di un Killzone. È chiaro che The Legend of Zelda: Skyward Sword non potrà mai avere l'impatto di un'Ocarina of Time, ma il suo stile grafico semplice ma vibrante e l'accento sul divertimento come suggerisce lo stesso Miyamoto, sono il segno che Nintendo ha trovato il modo per soddisfare tutti senza distinzioni. E non c'è neanche bisogno di chissà quali tecnologie per riuscirci: basta un accessorio come il Wii Motion Plus e passa la paura, fiduciosi che Nintendo nel programmarlo ottenga risultati migliori rispetto a quelli visti in Red Steel 2. Sulla stessa falsariga prosegue anche Kirby's Epic Yarn, altro personaggio storico il cui gameplay non viene poi troppo stravolto, ma la sua nuova presentazione a base di fili, patchwork e tessuti (alla Yoshi's Story) basta a renderlo fresco e insolito. Wii Party invece si colloca nello stesso ecosistema di Sports: interfaccia pulita e user-friendly, tanti giochi e qualità, segno che Nintendo, nonostante i nuovi Kinect e Move, è ancora la migliore a cavalcare l'onda casual da essa stessa generata, peraltro facendo uso un hardware senz'altro molto più economico da produrre e ciononostante ancora prestante per quegli scopi. Decisamente in lidi più hardcore si colloca GoldenEye, il porting del classicissimo sparatutto per Nintendo 64 presto disponibile anche su Wii, graziato da un rimaneggiamento grafico (che non fa gridare al miracolo, va detto) e dall'adozione del WiiMote. A distanza di anni, il gameplay del capolavoro Rare fa ancora la sua figura, e va ad arricchire una line up come quella di Wii particolarmente povera di questo genere di titoli. Ma siamo pur sempre in zona remake. Molto più entusiasmante Epic Mickey, platform ben eseguito e di grande atmosfera; per quanto probabilmente solo una nicchia riuscirà a goderlo appieno (Spector si rifà davvero ai meandri più reconditi della storia Disney), l'attrattiva universale di un'icona come Topolino potrebbe renderlo un piccolo cult. Insomma, un Wii di belle speranze quest'anno, con un bel po' di esclusive che vanno ad arricchire una softeca ancora troppo povera di grandi nomi; non solo, dopo averci fatto arrabbiare un po' per la sua latitanza, Nintendo pare essere tornata a ciò per cui era più rinomata, lo sviluppo first party. Ma, nonostante l'impegno, le luci del palcoscenico gli vengono presto rubate da qualcosa di molto più grande. Salito sul palco come una rockstar, in mezzo a fumo e luci al neon, Nintendo 3DS si mostra per la prima volta davanti al mondo. Le parole di Iwata sono chiare: Nintendo ha ancora una volta portato innovazione. Prima con i controller analogici, poi con i sensori di movimento, ora con il 3D. E ora si tratta di una console vera, visibilmente più prestante e accattivante di Wii. Evidentemente, Nintendo non ha dimenticato le sue

PROGRAMMA// NINTENDO
TITOLI PRESENTATI
The Legend of Zelda: Skyward Sword / Kirby's Epic Yarn / Mario Sports Mix/ Wii Party/ Donkey Kong Country Returns / Goldeneye / Kid Icarus: Uprising / Nintendogs + Cats

IL MIGLIORE// 3DS

Un piccolo gioiellino, un nuovo modo di concepire l'intrattenimento portatile e il ritorno di Nintendo alla competizione tecnologica.

IL PEGGIORE//
Mario Sports Mix


Anche senza Olimpiadi di cui sfruttare il marchio, Nintendo non si fa mancare il suo spin-off sportivo di Mario. Ce n'era bisogno?

LA CURIOSITÀ //
Metal Gear Solid: Snake Eater

Un remake di Snake Eater per 3DS. Mostrato per il momento come demo, stupisce per la sua realizzazione tecnica già superiore a quanto visto su PS2.

KID ICARUS UPRISING

Il pezzo forte della line-up 3DS, che sostiene (egregiamente) l'onore e l'onere di mostrare le nuove caratteristiche di questa console. Pit sembra essere in gran forma, ha anche guadagnato la favella e dal classico gameplay 2D ora sembra essere passato allo sparatutto d'azione, naturalmente con tante minacce mitologiche contro cui scontrarsi. Iwata ha anche fatto sapere che sfrutterà il sistema online della console portatile per scaricare record, ghost e contenuti aggiuntivi.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Altro grandissimo ritorno da parte di un'icona Nintendo! Nonostante Rare sia partita per altri lidi ormai da un pezzo, questo episodio per Wii va a recuperare la fase Super Nintendo della serie. Una ripetizione pedissequa a tutti gli effetti: stessi personaggi, stesse ambientazioni, stesse meccaniche (barili-cannoni e livelli a bordo dei carrelli da miniera inclusi), una vera e propria operazione nostalgia.





left Il 3DS punta molto sulla connettività, e cercherà automaticamente gli spot Wi-Fi a cui connettersi; ancora una volta è tutto gratis, ma speriamo che non ci siano i Codici Amico!

esigenze di gioco in senso stretto, prima di tutto, e sembra aver capito che per rimanere a galla non si può ignorare il progresso tecnologico. 3DS è già un oggetto del desiderio quanto l'iPad, e ha ottenuto una larghissima risonanza mediatica. Ciononostante, il titolo che è stato mostrato per primo appartiene a una serie veramente lontana nel tempo, che non avremmo mai scommesso di rivedere. Kid Icarus Uprising stupisce con un trailer coloratissimo e allegro, nel pieno stile di Nintendo, e con una realizzazione grafica decisamente superiore a quella del Wii. Si stenta davvero a credere che tutto questo sia semplicemente possibile su una console portatile, e anche alla prova con mano 3DS non delude affatto: è 3D, vero 3D senza bisogno di occhialini. E non siamo gli unici a esserne entusiasti: la lista di game designer che hanno fiducia nel progetto e che sono entrati nella lista di sviluppatori esterni per l'handheld è lunghissima. Tra questi c'è persino Hideo Kojima, che porterà con sé immancabilmente anche il marchio di Metal Gear Solid. Insomma, siamo davvero lontani dalla "pigrizia" dimostrata l'anno scorso. Nintendo ha finalmente capito che non si può rimanere completamente assenti dal mercato dei giocatori in senso stretto, ed è tornata a essere un avversario alla pari anche in questo senso. L'immagine che ne esce è di una compagnia vittoriosa, che riesce persino a superare l'imponenza tecnologica della concorrenza scommettendo sulle proprie idee. L'E3 di quest'anno è l'ultimo passo di un piano, che tra alti e bassi è riuscito infine a permettere di aprirsi al mercato globale senza trascurare i propri fan. Valeva la pena aspettare? Noi diciamo di sì.

MARIO SPORTS MIX

Quattro sport al prezzo di uno (i più maligni potranno dire che almeno così ci saranno meno spin-off di Mario, quest'anno) è l'idea dietro questo titolo. La formula è quella solita, ovvero mascotte Nintendo, power-up improbabili e livelli coloratissimi. Tutti i giochi sono accessibili e immediati, speriamo soltanto che oltre al divertimento ci sia quel pizzico di profondità che rendeva grandi giochi come Mario Tennis e Golf.

E3: INTERVISTA ESCLUSIVA

Vietato parlare con il conducente? Non per GR!

Game Republic intervista in esclusiva Martin Edmonson, l'uomo "alla guida" di Driver: San Francisco

Il grande ritorno di una serie di culto come Driver, passata da Atari a Ubisoft, è un evento da non sottovalutare, e GR analizza a fondo il nuovo Driver: San Francisco, in sviluppo da ben 4 anni, nella cover story di questo mese. Ma quando il Director del gioco (e creatore della serie) è una leggenda vivente come Martin Edmonson, autore di opere immortali del calibro di Shadow of the Beast (erano i tempi del Commodore Amiga!), Game Republic non può certo lasciarsi scappare l'occasione di un'intervista. Abbiamo quindi rintracciato Martin e l'abbiamo torchiato per voi, in esclusiva assoluta per l'Italia. Leggete le sue parole e vedrete che sarete ancora più impazienti di mettere le mani sul nuovissimo Driver: San Francisco. Ah, già, c'è di più: sul GR Network (www.gamerepublic.it) potrete trovare una parte extra dell'intervista... poi non dite che non vi vogliamo bene!

Martin, raccontaci intanto come siete approdati a Ubisoft e come ti sei trovato a lavorare a un nuovo Driver.

Non è stata una nostra scelta, in realtà, perché Ubisoft ci ha acquisito da Atari, decidendo subito che avrebbe voluto rilanciare in grande stile la serie Driver. Inizialmente non ero neppure coinvolto nel nuovo gioco... fui chiamato in seguito per aiutare a gestire le macchine e alcuni aspetti limitati dello sviluppo. Col tempo, però, le cose si sono evolute, e sono stato investito del compito di dirigere l'intero progetto.

Quattro anni di sviluppo sono molti. C'è stato qualche problema o tutto procede secondo i vostri piani?





È vero, è un tempo lungo, ma c'è un unico ben preciso e preventivato. Quale? Semplice. Per Driver: San Francisco non abbiamo preso in licenza alcun motore grafico o fisico, nessun software per creare la città... niente di niente. Tutto è fatto in casa da noi, solo tecnologia proprietaria. E sapete perché? Perché per avere il livello di traffico che vogliamo in Driver, con tanto di pedoni che popolano la città, l'unica soluzione è programmare tutto da zero, apposta per il gioco. Ed è quello che abbiamo fatto. Ovviamente un simile lavoro richiede tempo.

Per questo gioco avete puntato al massimo della fluidità (il titolo va a 60 fotogrammi al secondo) invece che aumentare il dettaglio grafico. È una scelta coraggiosa e abbastanza controcorrente, di questi tempi. Come mai?
Era fondamentale. Vedete, Driver: San Francisco è un gioco che punta tutto sulla guida, e io sono convinto che solo un gioco di corse che va a 60 fps può realmente funzionare. Il modello di guida risulta migliore, i controlli rispondono meglio... questo non è un titolo in cui si passeggia in giro per la città. Questo è un titolo esplosivo, dove le macchine ti vengono incontro a tutta velocità: solo con questo livello di fluidità tutto funziona alla perfezione.

"Non c'è nessun elemento sovrannaturale. È solo l'immaginazione di Tanner, e sarà interessante per il giocatore vedere come questa cambierà col progredire nel gioco.

Ecco, parliamo del fatto che avete puntato tutto sulla guida eliminando le parti a piedi. Come mai lo avete fatto? Ritieni anche tu che in effetti qualcosa di Driver 3 non funzionasse?
È molto semplice. In Driver 3 non abbiamo avuto il tempo di finire per bene le sezioni a piedi, che quindi non sono risultate affatto all'altezza di quelle in auto. Quindi stavolta abbiamo deciso di concentrarci solo sulla guida, ed è stata una decisione molto positiva per il team e per il gioco. Abbiamo sostanzialmente puntato su ciò che originariamente rese famosa la serie Driver, dedicandoci anima e corpo al modello di guida, alla gestione dei danni ai veicoli e al nuovo sistema dello "shift", la grande novità di questo capitolo della saga [si tratta della capacità di uscire dall'auto controllata per prendere il possesso di un altro veicolo, come potete leggere nell'anteprima del gioco su questo numero di GR. NdR].

A proposito dello shift, il meccanismo è molto bello, innovativo e divertente, ma non temi che possa rivelarsi dannoso ai fini della narrazione della trama e dell'immersione nel setting del gioco?
Niente affatto. Anzi, lo shift è al centro della trama. È la storia. Non vogliamo svelare troppo, ma Tanner è coinvolto in un brutto incidente, all'inizio del gioco, e presto scoprirà di essere in coma. Qui ha questo potere di passare da una macchina all'altra, e ciò lo aiuterà quando il tutto si incrocerà con ciò che succede fuori, nella realtà, e quando infine si sveglierà dal coma.

Ma ci sono elementi soprannaturali?
No, nessuno. È solo l'immaginazione di Tanner, e sarà interessante per il giocatore vedere come questa cambierà col progredire nel gioco. Nel frattempo ci sono avvenimenti anche nella vita reale...

Qual è la tua macchina preferita?
Domanda difficile. Diciamo che sono per le vecchie auto degli Anni '70.

Un'ultima duplice domanda sulla storia. Ci sono sequenze narrative non interattive? E ci sono finali diversi?
Le sequenze cinematiche ci sono, alcune realizzate con il motore del gioco e altre no. Quanto al finale, è uno solo, ma ci sono molti modi diversi di arrivarci durante il gioco.

Che cosa ne pensi delle nuove tecnologie mostrate all'E3 come il Kinect di Microsoft, il PlayStation Move di Sony e il 3DS di Nintendo?
Il 3DS non l'ho provato. Quanto al Kinect, non credo possa funzionare su un gioco come Driver. Non puoi guidare una macchina facendo finta di tenere in mano un volante, serve solidità, un oggetto fisico in mano!



left Edmondson è stato intervistato in esclusiva per GR dal nostro Metalmark, nella splendida cornice dell'E3.



up Con lo scopo di pubblicizzare ulteriormente l'avvento di tecnologie quali Kinect e Move, Ubisoft ha presentato anche una line up di titoli sperimentali intitolata "Games You Can Feel", il cui impatto sulla folla è stato tutto sommato positivo.

PROGRAMMA// UBISOFT

TITOLI PRESENTATI

Assassin's Creed: The Brotherhood / Child of Eden / Driver: San Francisco / Ghost Recon: Future Soldier / Ubi Sports line up / Trackmania: Mania Planet / Shaun White Snowboarding: Montreal / Raving Rabbids: Travel in Time / Innergy / Project Dust /

IL MIGLIORE//

CHILD OF EDEN

A metà tra poema visuale e sparatutto su rotaia, la nuova creatura di Mizuguchi ha stregato il pubblico dell'E3.

IL PEGGIORE//

INNERGY

Forma equivoca e utilità pressoché nulla per un Vitality Sensor che sa tanto di bieca operazione commerciale.

LA CURIOSITÀ //

MANIA PLANET

Un MMO che sfrutta il motore di Trackmania per esplorare diversi generi video-ludici? Ci stiamo!

E3: PRESS CONFERENCE UBISOFT

FRENCH FRIES

Fast food entertainment, sprazzi di poesia visuale e un pizzico di nostalgia: una Ubisoft eclettica, che convince solo a metà

Tanto efficace nella forma, quanto disorientante nei contenuti, la conferenza tenuta dai dirigenti Ubisoft nell'ambito della Kermesse losangelina ha seminato più perplessità che meraviglia tra gli astanti. Un vero peccato, verrebbe da dire, anche perché, fino a quando i casual game non hanno invaso la scena, lo spettacolo offerto dalla compagnia transalpina era stato piuttosto interessante. Per comprendere appieno gli estremi di quest'affermazione, avreste dovuto probabilmente assistere alla presentazione di Child Of Eden, il nuovo progetto firmato dal visionario Tetsuya Mizuguchi. Facendo più che disinvolto sfoggio delle risorse a disposizione di tecnologie quali Kinect e Move, il titolo di Q Entertainment ha saputo in effetti ostentare il carisma di quei progetti in grado di conferire nuovi, profondi significati al concetto di videogame experience. E non è certo un caso che, in giro, molti ne parlino già come il Rez del nuovo millennio. Se la presentazione ufficiale di Assassin's Creed: The Brotherhood ha sostanzialmente confermato il potenziale di uno degli spin-off più interessanti degli ultimi tempi, notizie piuttosto incoraggianti sono giunte dal fronte Ghost Recon: Future Soldier. Pur non godendo di un potenziale tecnico chissà quanto rivoluzionario, il terzo episodio della nota serie targata Tom Clancy sembrerebbe aver infatti beneficiato oltremodo dall'implemento del 3D: un discorso, quest'ultimo, estendibile anche a titoli di minor richiamo, come il brioso Shaun White Snowboarding: Montreal. Proprio quando l'inattesa presentazione di Driver: San Francisco, reboot diretto del famoso gangster-game d'epoca 32Bit, ci aveva convinti del fatto che Ubisoft avesse presentato una line up più che competitiva, la situazione è però precipitata vertiginosamente, complici l'esibizione della vacuo Ubi Sports e la risibile dimostrazione live di un simulatore di Q-Zar basato sul supporto di due meste pistole di plastica a sensori. Prima di riprendere quota grazie al provvidenziale intervento dei simpatici Rabbids in versione viaggiatori nel tempo, lo show ha toccato una sorta di nadir concettuale con l'avvilente Innergy: l'esibizione di questo misero Vitality Sensor ha in effetti suscitato più imbarazzo che ilarità in platea, stendendo, al contempo, un irritante velo di dabbenaggine sul novello approccio produttivo della Major di Yves Guillemot... Fortuna allora che, ergendosi un po' a deus ex machina della situazione, i veterani Michel Ancel ed Eric Chahi siano intervenuti a salvare la baracca con i rispettivi Rayman Origins e Project Dust: due progetti di cui avremo senz'altro modo di parlare più approfonditamente in futuro.

RITORNO ALLE ORIGINI

Forse perché incoraggiati dal ritorno al 2D promosso da Sega con l'imminente Sonic The Hedgehog 4, Michel Ancel e quattro dei suoi più fidati collaboratori hanno ben pensato di riservare un trattamento analogo al caro Rayman. Il nostro vecchio amico ritornerà ben presto a calcare la scena DLC grazie a un'avventura nuova di zecca sviluppata interamente in chiave bidimensionale!

SPORTIVI PER CASO



Prendete Wii Sports, toglieteci i Mii, ma aggiungete l'Alta Definizione. Dopo aver shakerato il tutto con vigore, dovreste ottenere Ubi Sports: un puerile distillato di sport per tutta la famiglia, grazie al quale il nonnetto, la mamma e la sorellina snob potranno finalmente esperire la magia dei videogame. O magari illudersi di farlo.

E3: PRESS CONFERENCE EA

Squadra che vince non si cambia

Electronic Arts celebra se stessa e punta tutto sul 3D. Ma dov'è finito John Shephard?

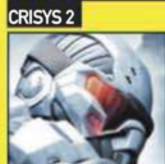

left Più lo vediamo, più ne siamo convinti: Bulletstorm è il punto di incontro tra Mirror's Edge e una tonnellata di bossoli d'acciaio...

Molto 3D, diversi assenti ingiustificati, un paio di bombe mediatiche e nessun IP inedito: sono questi i punti cardine della EA Conference, tenutasi in quel di Los Angeles nel corso del primo giorno di E3. Forte di un parco licenze dai connotati ciclopici, la compagnia di John Riccitiello potrà senz'altro concedersi il lusso di presentarsi a un appuntamento del genere senza battezzare nuove sere, ma a parer nostro sarebbe stato più saggio assicurarsi che la rappresentanza di sequel proposta fosse almeno completa. L'assenza di titoli quali Mass Effect 3, Dragon Age 2 e Fifa 11 ha nei fatti rischiato di compromettere uno show tutt'altro che scadente, la cui unica reale lacuna è consistita proprio nella sua incompiutezza. Apertasi in pompa magna con l'ennesimo reboot della serie Need For Speed, la kermesse allestita dalla major californiana ha trovato ovviamente nella presentazione di Crysis 2 il suo acme: celebrato dalle ovazioni dei suoi fan, l'FPS di Crytek ha offerto davvero uno spettacolo sontuoso, a suggello del quale è tra l'altro sopraggiunta una delle più convincenti 3D demo di tutta la fiera. Dopo aver fatto velocemente il punto su titoli quanto mai promettenti come John Madden 11, Medal Of Honor e MMA, gli EA boys hanno quindi lasciato la parola a un Cliff Bleszinsky particolarmente ispirato che, facendo appello al suo consueto charme, ha mostrato agli astanti gli ultimi progressi effettuati dal team Epic/People Can Fly nello sviluppo di Bulletstorm. Archiviata anche questa spettacolare parentesi, è giunto il momento della BioWare, che, forse nel tentativo di farsi perdonare le defezioni di cui sopra, ha issato il sipario su Star Wars: The Old Republic, nuovo ciclopico MMORPG dedicato all'universo di Skywalker e soci. Benché presentato soltanto in forma di filmato in CGI, questo progetto non ha mancato di generare folate di matto entusiasmo tra i presenti: un hype, quest'ultimo, registrato anche dall'attesissimo Dead Space 2. Nel rivelare al pubblico nuove, succulente indiscrezioni sul sequel del survival horror più apprezzato degli ultimi tempi, il suo producer Steve Papoutsis ha garantito che "questo sequel aggiungerà una nuova dimensione all'architettura narrativa che ha segnato il clamoroso successo del suo predecessore". Sul versante Kinect e nuove tecnologie analoghe, le novità proposte si sono prevalentemente concentrate nell'esibizione live di EA Sports Active 2, mentre un enfasi ancor maggiore è stata riservata al lancio di EA Live Broadcast: una sistema di file sharing che ci permetterà di registrare le prestazioni effettuate nell'ambito dei più noti titoli targati EA, per poi condividerle online, in formato video, su tutti i canali streaming più famosi.

PROGRAMMA// EA
TITOLI PRESENTATI

Need for Speed: Hot Pursuit / Crysis 2 / Bulletstorm / EA Sports MMA / Dead Space 2 / Star Wars: The Old Republic / EA Sports Active 2 / John Madden 11 / Medal of Honor

IL MIGLIORE//
CRISYS 2


Il nuovo FPS made in Crytek è un vero mostro di tecnica e design. Il supporto del 3D, poi, mette la classica ciliegina sulla torta...

IL PEGGIORE//
MASS EFFECT 3 & Co.


Annunciato più volte come ospite d'onore, Mass Effect 3 ha misteriosamente disertato la EA Conference. Stessa sorte per Dragon Age 2 e Fifa 11. Che peccato!

LA CURIOSITÀ //
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT


La serie passa ai maghi di Criterion, che ne rivedono la struttura a modo loro: il 3D fa il resto... Spettacolo!

MIXED MARTIAL ARTS SHOW

La presentazione della ultima demo giocabile di EA MMA è stata l'occasione perfetta per mostrare al pubblico le particolari caratteristiche del servizio EA Live Broadcast, che presto sarà abbinato a tutte le produzioni del catalogo EA Sports. Oltre a consentire la registrazione delle proprie prestazioni e la conseguente pubblicazione online delle stesse, quest'opzione garantirà ai giocatori la possibilità di "spettacolarizzare" i filmati, realizzando sincopati montaggi dei momenti chiave, o magari applicando alle immagini particolari filtri visuali.



LA GRANDE K E LA SUA LINE UP

FULL METAL KONAMI

Tra luchador, rapper e matti in armatura, la major nipponica regala ai suoi fan un'E3 da antologia!



Sarebbero probabilmente bastate le nuove informazioni divulgate in merito a Metal Gear Solid: Rising, con tanto di teaser 3D annesso, per archiviare come "successo assoluto" la keynote tenuta da Konami in quel di Los Angeles. Più che determinata a rilanciarsi come leader assoluta del mercato orientale, la compagnia di Kojima & Co. ha tuttavia deciso di fare un po' di sano straordinario, presentando una line up di notevole spessore, che ha trovato nei nuovi IP gli elementi di maggior interesse. Sebbene l'affollatissimo Ninety-Nine Nights 2, il sontuoso Castlevania: Lords of Shadow, l'ultimo capitolo di Silent Hill abbiano fatto sfoggio di una certa personalità, il pubblico ha infatti riservato maggior entusiasmo alla premiere di titoli come Never Dead, un action game tipo Bayonetta dal design quanto mai stiloso, e a Lost in Shadow, un'esclusiva Wii di cui sentiremo parlare molto in futuro. Il tutto senza ovviamente tralasciare la prima ribalta ufficiale per un Pro Evolution Soccer 2011 apparso sì promettente, ma ancora distante dagli standard qualitativi promossi dalla concorrenza in materia di calcio. Se in ambito 3DS ha fatto un certo effetto sentir parlare di Castlevania: Harmony of Despair, non è infine mancata la classica "casual parade", che si è consumata nell' esibizione di Dance Masters, Def Jam Rapstar, Beyblade: Metal Fusion, Deca Sports 3, Deca Sports Freedom e Adrenaline Misfits, con questi ultimi ad offrire una ulteriore dimostrazione delle risorse in forza al Microsoft Kinect.

RUN TO THE HILLS



C'era molta attesa, e altrettanto scetticismo, nei confronti del nuovo Silent Hill made in Vatra Games. Smentendo tuttavia le perplessità degli astanti, l'ottavo capitolo della serie più nebbiosa di sempre si è presentato in discreta forma, sfoggiando un convincente comparto grafico e un soggetto narrativo adatto alle atmosfere proprie della serie. Peccato che il video mostrato non rivelasse molto circa il "nuovo" gameplay elaborato per l'occasione dal team ceco.



right "Cut at will", ovvero "tagliate a volontà": sarà questa la filosofia del nuovo, clamoroso Metal Gear Solid Rising: e, a giudicare dalla spada che si porta dietro Raiden, non c'è davvero spazio per i dubbi.

CASTLEVANIA FOREVER

Come avrete intuito, la saga di Castlevania ha rivestito un ruolo di primo piano nell'economia della conferenza Konami. Se lo spettacoloso Lords of Shadow, con quel suo look dannatamente occidentale e la nuova impostazione sandbox, ha confermato le ottime impressioni già registrate in passato, una menzione d'onore andrebbe però riservata all'episodio 3DS, intitolato Harmony of Despair, il quale abbinerà alle nuove risorse della console Nintendo un'architettura di gioco più tradizionale.



PROGRAMMA//
TITOLI PRESENTATI

Dance Masters / Adrenalin Misfits / Lost in Shadow / Silent Hill / Never Dead / Ninety-Nine Nights 2 / Pro Evolution Soccer 2011 / Metal Gear Solid: Rising / Castlevania: Lords of Shadow / Castlevania: Harmony of Despair / Deca Sports 3 / Deca Sports Freedom / Def Jam Rapstar / Beyblade: Metal Fusion / Karaoke Revolution Glee Edition / Saw 2: Flesh and Blood

IL MIGLIORE//
METAL GEAR SOLID: RISING



Sarà che il nuovo look di Raiden è da bacio accademico. Sarà per il fascino del motto "cut at will". Ma Kojima sembra davvero aver piazzato un altro pezzo da novanta...

IL PEGGIORE//
ZOE 3



Tutti si aspettavano un annuncio in merito. Peccato che le uniche nuove a riguardo consistevano nel congelamento del progetto.

LA CURIOSITÀ //
NEVER DEAD



Un po' Bayonetta, un po' Devil May Cry, Never Dead ha catturato l'attenzione di molti appassionati dei giochi d'azione grazie a un design molto efficace.



right Dovendo eleggere il titolo che ha registrato il maggior impatto tra gli hardcore gamer presenti alla fiera, punteremmo probabilmente il dito su Rage. La nuova opera di John Carmack sprizza imponenza da ogni singola texture

THE BEST OF THE REST

Pillole di E3

Passeggiando tra gli stand della fiera più cool dell'universo videoludico...



Sebbene i riflettori principali dello show fossero puntati tutti su Microsoft, Sony e Nintendo, il palcoscenico E3 ha ospitato molte altre conferenze di rilievo, al cui interno sono stati presentati numerosi progetti degni del massimo interesse. In tal senso, una menzione d'onore spetterebbe di certo alla keynote allestita da Capcom, che ha visto avvicendarsi sul palcoscenico titoli del calibro di Marvel VS Capcom 3, Okamiden (sequel DS del leggendario Okami), Dead Rising 2 e Sengoku Basara; ma anche alla kermesse di Square-Enix, in cui hanno tenuto banco il promettente Final Fantasy XIV Online e l'affascinante Deus Ex: Human Revolution. Tornando in Occidente, notizie interessanti sono giunte poi da Bethesda Softworks, che, pur non rivelando alcuna indiscrezione circa The Elder Scrolls V, ha comunque fatto la sua bella figura presentando Brink, Fallout 3: New Vegas, Hunted e il gargantuesco Rage.

Se Midway si è sostanzialmente limitata a spingere il suo nuovo Mortal Kombat, non lesinando comunque accenni ai suoi titoli DLC come Hydro Hurricane ed NBA Jam, THQ ha invece sfornato annunci a tamburo battente, infilando la seguente combo: Darksiders 2, Red Faction: Armageddon e WWE Legends Vs. Superstars. Mentre Eidos ha poi aperto il sipario sulla nuova serie digital delivery dedicata a Lara Croft, ufficializzandone il primo episodio intitolato The Guardian of Light, LucasArts ha esibito con un certo orgoglio il possente Star Wars: The Force Unleashed 2 e la Special Edition di Monkey Island 2. Senza infamia e senza lode, infine, la press release SEGA, che ha visto i portavoce dell'azienda smentire categoricamente l'eventualità di un nuovo progetto hardware, in virtù di una sana politica del riciclaggio: a detta degli strateghi di Osaka, trasporre i pezzi grossi del catalogo Dreamcast in chiave DLC costituirà una delle strategie principali nella futura politica della major. Il che non ci impedirà comunque di mettere al più presto le mani su Yakuza 4 e Sonic The Hedgehog 4.

IL TIRO MANCINO DI VALVE



Tutti si aspettavano che Valve presentasse Portal 2 nel corso della conferenza Microsoft, ma la famosa compagnia statunitense ha scelto, a sorpresa, il palcoscenico Sony per diffondere i primi, succulenti dettagli circa il sequel di uno tra i titoli più originali e apprezzati degli ultimi anni. Piuttosto che limitarsi ad assemblare un semplice "more of the same", gli sviluppatori hanno tuttavia scelto di arricchire significativamente l'architettura di gioco alla base di Portal 2, ampliando in particolar modo una modalità multiplayer che promette di dare davvero spettacolo.

VIDEOGIOCHI IN USCITA

Starcraft II punta sul social

Caratteristiche e un portale per fare community


Frank Pearce, Executive Vice President of Product Development di Blizzard Entertainment, durante la preview milanese di Starcraft II: Wings of Liberty

A dodici anni di distanza dal primo Starcraft, Blizzard Entertainment presenta il secondo capitolo della serie, esclusiva Xbox 360 attesissima da tutti i fan della famosa saga videoludica sci-fi e in uscita il 27 luglio. In occasione dell'anteprima italiana di Starcraft II: Wings of Liberty, tenutasi lo scorso 25 maggio al Diana Majestic di Milano, è stato Frank Pearce in persona, Executive Vice President of Product Development di Blizzard, a raccontare ai giornalisti tutte le novità del gioco e a presentarne la notevole componente social. Ecco, quindi, che siamo stati accompagnati in un tour suggestivo attraverso quattro principali ambienti di gioco: il Bridge (ponte di comando), l'Army (dove scegliere la propria divisa), il Laboratory e la Cantina, ognuno fonte di numerosissime missioni e con un impatto grafico davvero accattivante. La Cantina è stata senza dubbio la location che ha suscitato maggior interesse, con la possibilità di focalizzare l'attenzione sullo schermo televisivo e la cronaca sulla CNN delle distruzioni interplanetarie, e con la figura di sfondo di una lap dancer che intrattiene da lontano gli avventori del locale. Dopo aver elencato nuove e vecchie caratteristiche del gioco, per creare nel pubblico un senso di familiarità e novità allo stesso tempo, Pearce ha poi illustrato Battle.net, il portale di appoggio a Wings of Liberty che permetterà ai giocatori una piena esperienza social, legata in funzionalità anche alla ormai collaudatissima piattaforma di Facebook. Starcraft II sarà così una vera e propria "esperienza connessa", con l'obiettivo di "unificare la community Blizzard attraverso un gioco di intrattenimento e fortemente competitivo".

PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE

Koch Media corre con Codemasters

La distribuzione del publisher inglese prenderà il via con F1 2010


Koch Media, a partire dal prossimo settembre, distribuirà in Italia e in molti altri paesi europei F1 2010, splendido gioco di corse di Codemasters.



L'ascesa del gigante europeo Koch Media sembra non conoscere sosta. È infatti di recente annuncio che la società, già ai primi posti nello sviluppo e nella distribuzione nel Vecchio Continente e con partnership internazionali ai quattro angoli del globo, ha firmato un accordo in esclusiva per le vendite, il marketing e le PR con Codemasters per un'area comprendente Germania, Austria, Svizzera, Benelux, Francia e Italia. I primi frutti di questa sinergia si vedranno con la hit F1 2010, che, a partire da settembre 2010, sarà appunto distribuita dalla casa austriaca, che tra l'altro vanta anche una storica sede italiana fondata nel 2000.

L'unione si situa nel solco di importanti collaborazioni che Koch Media può vantare nel corso dei suoi 15 anni di vita, tra cui si annoverano quelle con Eidos, Squadre Enix, Capcom, Focus Home Interactive, Paradox Entertainment e System 3. Parliamo quindi di un apparato vendite leader in Europa, che ora si arricchisce di un editore quale Codemasters, sinonimo di perfezione nei racing game e non solo. Una mutua alleanza, quindi, all'insegna di un assetto distributivo più mirato e una conquista importante per entrambe le parti coinvolte, senza contare i benefici per i consumatori.





CINEMA E VIDEOGIOCHI

The Sims Machinima Film Festival

Le nuove frontiere della tecnologia

The Sims, il popolarissimo videogioco di simulazione nato dal genio di Will Wright e targato Electronic Arts, ha appena compiuto i dieci anni dall'uscita del primo gioco della serie. Quale migliore occasione di celebrarne il longevo successo che organizzare il primo festival italiano di Machinima? È quanto è accaduto lo scorso 9 giugno nella cornice dell'Apollo Cinema a Milano, dove una giuria di professionisti esperti del settore (Marco Brogi, Daniele Cassandro, Alessandra Contin, Riccardo Meggiato), con la partecipazione straordinaria di Bill Lessard, ideatore e promotore del New York Machinima Film Festival, ha selezionato tra i numerosi film machinima pervenuti i dieci finalisti italiani più meritevoli. Ma cosa significa fare un machinima? Semplicemente usare i videogiochi per creare i propri film. Un'idea rivoluzionaria e profondamente folk, un modo economico di fare cinema, open source e accessibile anche ai meno esperti. I machinima realizzati attraverso il motore grafico di The Sims, in particolare, prendono le mosse dalla serie per PC più diffusa al mondo, che ha basato il suo successo sulla storia più popolare di tutte: la vita stessa. Cosa dobbiamo aspettarci? È chiaro che il futuro passa per il coinvolgimento dell'utente, la condivisione, la tecnologia , la rivoluzione del concetto di autore, il cinema virtuale e, più ancora, per il mash up tra cinema e videogioco. La vera sfida, ora, sono le storie.



up La premiazione, nell'Apollo Cinema di Milano, del primo classificato del Festival.

A TU PER TU

Le interviste di Primalinea Italy

BENOIT BOUTTE

Vice Presidente, THQ Southern Europe

Quali sono, nei prossimi mesi, i principali piani di sviluppo di THQ?

Negli ultimi diciotto mesi, THQ ha affrontato una riorganizzazione aziendale, focalizzando la propria attività su alcune scelte strategiche come quella di puntare su titoli hardcore e più ambiziosi. L'azienda è poi da sempre molto forte sui giochi su licenza, e abbiamo conseguentemente rafforzato anche questo aspetto, stringendo accordi con società del calibro di Mattel, Marvel, Paramount e così via. L'obiettivo della società è ora quello di ricostruire la line up di THQ in base a questa strategia, consolidando i risultati ottenuti lo scorso anno. Dal 2011 in poi, ci aspettiamo una crescita davvero elevata.

Per quanto riguarda la filiale italiana, intanto, ci si chiede se ci sarà un nuovo rappresentante che ne prenderà il comando...

Su questo punto, l'idea era quella di prenderci un po' di tempo e far guidare la filiale italiana da un management collegiale con un rappresentante finanziario, marketing e commerciale; team che a mio parere si è rivelato molto efficace. Poi io, personalmente, pur avendo sede in Francia, conosco bene il mercato italiano, per cui mi ritrovo spesso in Italia e aiuto i tre rappresentanti ad interim.

Ora che all'E3 sono stati presentati i nuovi sistemi di controllo di Sony e Microsoft, un grande publisher come THQ quanto crede che sia giusto investire in queste tecnologie, alle quali non si sa quanta parte dell'installato potrà accedere?



Come accade sempre quando una nuova tecnologia si affaccia sul mercato, ci vorrà sicuramente un po' di tempo prima che essa raggiunga una base installata di un certo rilievo. Secondo me, sarà comunque un procedimento molto veloce, a cui THQ si adeguerà in fretta.

IL PESO DELLA FRUSTA

"Castlevania non appartiene a un solo creatore. È come un testimone passato di persona in persona", dice Dave Cox, producer di Castlevania: Lords of Shadow. L'ultimo erede della più che ventennale saga di Konami ci spiega quindi la spinta dietro al più grande cambiamento che la serie abbia visto finora e perché sia qualcosa di più di un semplice clone di God of War a tema vampiresco...





In qualità di conversione da PS3, l'edizione per Xbox 360 di Lords of Shadow sarà contenuta in due DVD per evitare il taglio di contenuti avvenuto nel caso di altri giochi.

NATA NEL 1986, quella di Castlevania di Konami è una serie venerabile quanto mostri sacri del calibro di Mario Bros. e The Legend of Zelda. Non sarebbe però sbagliato dire che a partire dalle ultime due generazioni hardware, con i titoli migliori imboscati sui portatili e gli episodi 3D su console costantemente deludenti, la serie si sia scavata una nicchia ben lontana dalla popolarità un tempo raggiunta su NES, SNES e PlayStation, nonostante l'innegabile qualità di molti dei capitoli DS e GBA.

Konami, ovviamente, ne è ben conscia. Mentre la popolarità di Metal Gear Solid ha continuato a salire nell'ultimo decennio, saghe al tempo mattatrici della scena sono andate perdute. È facile dedurne il motivo, quando si esaminano serie eccentriche quali The Legend of Mystical Ninja o Twinbee, che potrebbero confondere il pubblico contemporaneo o molto semplicemente non funzionare in 3D.

Ma non c'è ragione per cui il gameplay action adventure senza tempo di Castlevania non debba inserirsi nell'era moderna.

Con questo pensiero, Konami si è impegnata a tentare di resuscitare la sua ultra-ventennale storia di vampiri, chiedendo a ogni sua divisione chiave in America, Europa e Giappone di proporre una nuova avventura di Castlevania che potesse rilanciarla nel mercato mainstream. Koji Igarashi, custode esclusivo della serie dall'Harmony of Dissonance del 2002, è stato il primo a mostrare la sua mano durante il TGS del 2008 con una demo in CGI di un'avventura tridimensionale avente per protagonista l'Alucard di Symphony of the Night.

Quel titolo, però, è scomparso rapidamente senza lasciare tracce per far posto a un concorrente a sorpresa: Castlevania: Lords of Shadow, risultato di un improbabile sodalizio fra Konami Europe, Kojima Productions e lo sviluppatore di Clive Barker's Jericho, Mercury Steam.

L'annuncio ha scioccato il pubblico dei videogiocatori non solo per la strana combinazione del suo team di sviluppo, ma anche perché Lords of Shadow era in realtà stato annunciato e mostrato un anno prima come IP completamente originale, e priva di legami con la classica serie della stirpe di ammazzavampiri.

Dave Cox, head of product planning in Konami Europe e producer di Lords of Shadow, ci spiega che il gioco era sempre stato un titolo di Castlevania, sin dal concept iniziale. "Abbiamo avuto l'ok per produrre un prototipo e ci siamo messi immediatamente al lavoro, ma a quel punto non eravamo sicuri di come la gente avrebbe reagito e dunque, all'E3 del 2008, abbiamo deciso di mostrarlo semplicemente come Lords of Shadow. E penso che alcuni abbiano colto le similitudini con Castlevania. In seguito, abbiamo portato il codice giocabile in Giappone, dove abbiamo incontrato i membri del direttivo. Durante quella riunione, vedendo il gioco in movimento, hanno capito da dove eravamo partiti. È stato allora che le cose sono cambiate e che Kojima ha detto: 'Sentite, posso aiutarvi in qualche modo? Penso che quel che state facendo sia fantastico, mi piace moltissimo e vorrei darvi una mano'. Ed è stato allora che è diventato ufficialmente un Castlevania a tutti gli effetti".

PUR ESSENDO stato proposto inizialmente come un remake tridimensionale dell'originale del 1986, Cox e Kojima giunsero ben presto alla conclusione che un Castlevania davvero nuovo

“Kojima ha detto: 'Sentite, posso aiutarvi in qualche modo? Penso che quel che state facendo sia fantastico, mi piace moltissimo e vorrei darvi una mano'”

Intanto, in un'altra timeline...

BENCHÉ LORDS OF SHADOW sia considerato un reboot della serie di Castlevania, non significa che sarà l'unica linea seguita dalla serie d'ora in poi. Castlevania: The Adventure Rebirth, remake del primo episodio su Game Boy, è stato recentemente pubblicato su WiiWare, mentre nel momento in cui scriviamo è stato appena annunciato Castlevania Puzzle: Encore of the Night. Apparentemente una fusione fra giochi quali Puzzle Quest e Puzzle Fighter e i personaggi e le meccaniche di Symphony of the Night, quest'esclusiva per iPhone rappresenta un'altra divergenza per una serie che ha sperimentato più cambiamenti di quanto si potrebbe pensare a prima vista. Lo stesso sarà, se confermato, Harmony of Despair. Trapelata su Internet prima di scomparire nel nulla, questa presunta esclusiva XBLA dovrebbe essere il primo Castlevania multiplayer. Riutilizzando sprite e personaggi dalla serie dei Metroidvania, porrebbe l'accento sulla cooperazione su ampia scala, richiedendo a sei giocatori di risolvere i puzzle simultaneamente e sconfiggere i nemici per avanzare attraverso una serie di mappe bidimensionali. Non ufficialmente confermato in questo momento, è comunque un gioco che speriamo si riveli reale.

Zobek, nuovo personaggio con la voce di Patrick Stewart, narra il gioco e persino i combattimenti al fianco di Belmont in alcuni punti. Cox, tuttavia, esclude la presenza di un co-op per due giocatori.

Come in molti giochi moderni basati sulla storia, Lords of Shadow offre una serie di orpelli narrativi per immergere il giocatore nel suo mondo.

Fra i vari cenni al passato di Castlevania c'è una divertente inclusione dello strafamoso Konami Code, che fa apparire le statistiche dei nemici sulle loro teste come in Symphony of the Night.

"Molti dei vampiri di basso rango saranno parecchio animaleschi. Ma addentrandovi nella storia diventeranno molto più aristocratici", racconta Cox.

Serpente contro Pipistrello

VISTA LA PRESENZA del nome di Kojima Productions in Lords of Shadow, c'è la crescente preoccupazione che questo riconoscimento possa essere semplicemente una cinica manovra per attrarre più attenzione sul gioco. Cox capisce questi sospetti, ma ci assicura che non è assolutamente il caso. "Forse senza l'assolutamente", ammette, "ma Kojima non mette il nome su qualsiasi progetto. È qualcosa che non ha mai fatto prima, e l'ha fatto perché voleva sinceramente dare una mano". Cox liquida inoltre le allusioni al fatto che l'influenza di Kojima potrebbe portare all'inserimento di cut scene da 45 minuti. "A essere onesto, è più che altro un consulente, un aiuto in più. Se ci capitano problemi tecnici, invia in Spagna dei membri di Kojima Productions, dove questi lavorano con gli sviluppatori per assisterli. Per esempio, abbiamo avuto parecchi problemi con le animazioni facciali. Ci ha aiutato a creare Gabriel. Era partito come un personaggio molto più barbarico, essendo in origine Simon Belmont, ma Kojima ha detto: 'Avete questa bella storia, ma è difficile immedesimarsi in un personaggio così. Perché non lo rendete più umano?' Quindi lo abbiamo ridisegnato e continuato ad affinarlo. Penso dunque che il ruolo di Kojima sia stato più quello di un suggeritore. Sin dall'inizio mi ha sempre detto: 'Sei tu il producer, e tu hai l'ultima parola. Io sono qui solo per dare una mano'".

"Chiunque dovrebbe poter giocare, anche se non ha mai provato prima un Castlevania"

Cox promette camei dai precedenti episodi di Castlevania, incluso "un uomo che si trasforma in lupo". Le probabilità più alte sono che si tratti di Cornell dal Legacy of Darkness su N64 oppure, semplicemente, del miniboss lupo mannaro visto più volte nei vecchi episodi 2D. Noi speriamo nel secondo...

La Combat Cross di Belmont non è la Vampire Killer che compare nella gran parte dei Castlevania, ma l'arma distintiva propria di Lords of Shadow.

sarebbe stato molto più logico per un reboot. "La demo inizialmente assemblata da Mercury Steam, con storia e atmosfera molto simili a quelle attuali, aveva Simon Belmont per protagonista. Iniziato lo sviluppo e ricevuti i fondi stanziati dalla sede centrale, abbiamo però capito che la cosa era già stata fatta prima". Non scherza. Il Castlevania originario è stato riproposto, mantenendo la storia e i personaggi ma modificando completamente i livelli, per un totale di quattro volte, fra le quali spicca la versione SNES Super Castlevania IV. "Venticinque anni di storia avrebbero impedito a un nuovo giocatore di entrare subito nella trama, capendo quel che accadeva", continua. "Allora abbiamo deciso di far ripartire la storia dall'inizio, facendo qualcosa di diverso con lo stesso universo. Abbiamo sempre pensato che chiunque dovrebbe poter giocare senza problemi, anche se non ha mai provato prima un Castlevania".

Si è molto parlato del fatto che Lords of Shadow intenda proporsi come un reboot della serie nel tentativo di attrarre nuovi giocatori, e alcuni dei fan più incalliti sono preoccupati che possa rivelarsi privo del feeling di un vero Castlevania. E sebbene Cox confermi che la storia del nuovo personaggio Gabriel Belmont contraddirà ripetutamente il canone dei giochi precedenti, promette anche che saranno presenti sottili richiami e cameo in numero sufficiente a rendere felici gli appassionati di vecchia data. Oltre a questo, sostiene che le tematiche comuni che formano il cuore di tutti i Castlevania saranno presenti. "È sulla prima pagina del nostro documento di design", afferma. "Guerriero solitario combatte contro creature sovrannaturali con una frusta".

UN EROE, una frusta e un castello pieno di mostri non bastano a garantire un buon Castlevania in 3D, come dimostrano gli ultimi undici anni di tentativi. Che si parli dell'impacciato design dei due esponenti per N64 o delle deludenti avventure su PlayStation 2, i Castlevania tridimensionali hanno regolarmente tralasciato di sfruttare i punti di forza della serie. "Non direi che abbiano fallito", sostiene Cox. "Affermerei piuttosto che forse non sono riusciti in ciò che ci si aspettava. Probabilmente perché gli sviluppatori hanno tentato di seguire troppo da vicino le radici 2D della saga senza mai essere abbastanza sicuri da dire: 'Dobbiamo lavorare diversamente, perché questo gioco è in 3D'. Se pensate ai Castlevania tradizionali a 8-bit, lì si cammina in avanti colpendo i nemici, talvolta saltando fra le piattaforme, e questo sistema funziona in due dimensioni. Se le dimensioni sono tre, invece, i nemici provengono da ogni lato e il sistema di combattimento deve perciò avere un elemento di profondità per essere credibile. È molto difficile, e non significa allontanarsi da quel che la gente potrebbe aspettarsi dal combattimento in un Castlevania. Ma noi stiamo tentando di rendere le battaglie molto strategiche e di dare ai giocatori un elemento di gioco che sia pieno di opzioni".

Cruciale per il sistema di combattimento, ironicamente, è la nuova arma, la Combat Cross. Talvolta utilizzabile come spada, la sua principale modalità di attacco la vede comportarsi come una frusta estendibile simile all'arma originaria di Simon Belmont. Ispirandosi sensibilmente alle Lame del Caos di Kratos, la croce potrà essere roteata a 360 gradi per attaccare nemici provenienti da qualsiasi direzione e tenere lontani i gruppi numerosi. Suona facile sulla carta, ma non lo è affatto nella pratica, grazie all'utilizzo di magie di luce e oscurità che vanno a influire sul tipo di attacchi vibrati da Gabriel e risultano forti o deboli contro determinati tipi di nemici. Vista la possibilità di cambiare tipo di magia nel mezzo di una combo, le battaglie promettono di far alterare continuamente lo stile di gioco in risposta alle dinamiche degli attacchi nemici, per inanellare un ininterrotto flusso di colpi, sempre che si sia abbastanza abili. Ed è importante diventarlo, perché gli oggetti per il recupero della magia vengono lasciati dai nemici solo dopo lunghe sequenze di combo.

GLI OGGETTI NEI PARAGGI di Gabriel, come barili, casse e ovviamente candele, si rompono quando colpiti con la Combat Cross. Ciò non solo conferisce all'arma un appagante senso di peso e potenza, ma produce oggetti che Gabriel potrà raccogliere, inclusi gli irrinunciabili pugnali da lancio, paletti e acqua santa. Tali oggetti sono, come saprà ogni fan di Castlevania, strumenti indispensabili per il mestiere dell'ammazzavampiri, ma i giocatori di Lords of Shadow dovranno aggiungere anche astuzia e strategia al loro arsenale, soprattutto nelle battaglie con i boss.

Mentre vediamo Cox giocare la sezione della sala da pranzo del castello (che, come forse i fan saranno contenti di sapere, è proprio il Castlevania del titolo), s'imbatte in un grottesco macellaio in possesso di una chiave necessaria per proseguire. Il sanguinolento miniboss è però troppo impegnato altrove per disturbarsi ad affrontare Gabriel, quindi Cox recupera un enorme pezzo di carne avariata e lo appende nella cucina per attirare allo scoperto il macellaio. Non si tratta tuttavia di un mostro qualsiasi: lo psicopatico armato d'uncino mostra infatti una rudimentale intelligenza di cui i nemici comuni non sono provvisti. Facendolo avvicinare al centro della stanza, toglierà delle lame roventi dal focolare prima di mulinarle contro Gabriel. Infliggendogli abbastanza danni, scatterà verso il cibo per recuperare salute, costringendovi a combatterlo in un modo che lo allontani da tali oggetti di supporto.

Ovviamente, il combattimento non è che una parte di ciò che rende tale un Castlevania, e Lords of Shadow conterrà anche esplorazione, risoluzione di enigmi e fasi platform. Il primo elemento è da tempo il fulcro primario di Castlevania, sin dalla non-linearità di Symphony of the Night e anche prima, ma a confronto Lords

Che fine ha fatto Koji Igarashi?

KOJI IGARASHI, ormai da lungo tempo guardiano della serie, è diventato sinonimo di Castlevania tanto quanto Simon Belmont o Alucard. Non possiamo dunque esimerci dal chiedere cosa sia accaduto al Castlevania next-gen che aveva mostrato al TGS 2008 e cosa pensi davvero di Lords of Shadow. Come previsto, tuttavia, la risposta di Cox è piuttosto evasiva. "Non ne ho idea, non ho accesso a questo tipo di informazioni. Il funzionamento interno di Konami vede ogni studio lavorare come un'entità indipendente, quasi in competizione con le altre. Avere l'ok per i progetti in Konami, lasciate che ve lo dica, è molto difficile. Abbiamo avuto il via libera per il nostro, ma non so cosa sia successo agli altri. Non ho alcun rapporto con gli studios in Giappone, tranne che per il direttivo centrale e Kojima Production. Igarashi non ha fatto commenti sul gioco, no... ho chiacchierato con Mitch Ueno, che è stato producer di Super Castlevania IV. Abbiamo parlato di alcune delle cose che avevo in programma e gli ho detto che Castlevania IV mi è stato molto d'ispirazione ed è uno dei miei giochi preferiti. Sapete, nessuno ricorda Mitch e penso che sia un peccato perché molte altre persone hanno lavorato a Castlevania, come Hagihara-san e alcuni altri che non vengono riconosciuti. Si pensa sia la creatura di una sola persona, ma Castlevania non appartiene a un solo autore. È come un testimone passato di persona in persona, in modo che ciascuno possa cimentarvisi".

Cox ha escluso l'aggiunta del supporto del PlayStation Move. "Penso che sarebbe una manovra di marketing da quattro soldi", commenta.

of Shadow adotterà un approccio più lineare. "Non è che odiamo i giochi in stile Metroidvania, chiaramente", ci rassicura Cox. Solo, almeno per questo titolo, Konami mira a un'esperienza lineare e narrativa, con extra opzionali per chi volesse tornare ai vecchi livelli per uscire dal sentiero battuto la prima volta. "Ricordate i vecchi Castlevania", ci chiede retoricamente, "che avevano sempre una mappa del mondo che mostrava il vostro avanzamento nei livelli e verso il castello? L'abbiamo implementata, e alla fine di ogni livello vi indicherà la relativa percentuale di completamento. Visualizzerà inoltre qualunque reliquia e oggetto abbiate mancato, quindi se vorrete tornare in quel livello per trovare tutto potrete farlo". Ciò include anche oggetti inaccessibili senza aver equipaggiato le più recenti abilità di Gabriel. "Verso l'inizio del gioco, per esempio, vedrete un potenziamento per il pugnale, ma non potrete raggiungerlo senza il doppio salto che otterrete più avanti. Incoraggiamo quindi i giocatori a tornare indietro per esplorare. La percentuale di completamento totale del gioco è fissata al 200,6 per cento", aggiunge riferendosi a un'amata tradizione di Castlevania che allude (se non proprio conferma) a quelli che possiamo aspettarci saranno consistenti 'contenuti post-gioco' da scoprire una volta conclusa la trama principale. "Ovviamente, se non ne avete voglia, potrete giocare dall'inizio alla fine anche senza raccogliere tutto".

SALTANDO ALL'IMMANCABILE livello della Torre dell'Orologio, notiamo l'assenza di musica e domandiamo a Cox se la versione finale includerà il classico tema tanto amato dai fan. "Potete contarci", ci dice con sicurezza.
Cox utilizza il livello per sfoggiare il nuovo approccio della serie al gameplay platform. "Può risultare assai difficile trasporre le fasi platform in 3D, soprattutto per i problemi di visuale", spiega. "Per questo sapevamo di dover avere angoli di ripresa fissi in modo che il giocatore non dovesse preoccuparsi di dove puntare la telecamera". Ha ragione, e ovunque salti o si arrampichi, la telecamera non abbandona mai Gabriel a dei balzi casuali.
L'adozione totale del 3D vede Gabriel scalare pareti come ne Le Sabbie del Tempo o in Uncharted, mentre il classico salto resta, con qualche nuovo risvolto. Si utilizzeranno due pulsanti, uno per quelli corti e un altro per quelli in lungo, richiedendo quindi al giocatore di stimare le distanze adeguatamente prima di spiccare il balzo. Sbagliatene uno e il gioco riporterà con clemenza Gabriel sull'ultima piattaforma o sporgenza, rimuovendo una porzione di salute. Cadendo troppe volte, è game over. "È per far sì che le fasi platform non risultino un compito ingrato", spiega Cox. "Quel che tutti noi abbiamo imparato, come sviluppatori moderni, è che i nostri giochi devono sempre essere godibili. Ma Castlevania resta comunque impegnativo. È un titolo massiccio, con più di cinquanta livelli. Abbiamo condotto dei focus test e alcuni hanno impiegato venti ore per completare il gioco, non senza sorpresa da parte nostra. Dunque resta impegnativo, ma abbiamo comunque dovuto renderlo accessibile".
Il gioco alterna continuamente fasi platform, puzzle e sezioni di combattimento, ma Cox vuole anche che i giocatori affrontino momenti in cui tutti i tre elementi convergono. Ed è a questo che servono i Titani. Mostruosità mastodontiche che torreggiano su Gabriel, portano le battaglie dei boss di Castlevania verso nuovi estremi ed esigono che Gabriel si inerpichi su per i loro corpi, si dondoli fra di essi usando la Combat Cross e ne sfrutti i punti deboli, tutto con l'obiettivo di mettere in ginocchio la creatura. Non è difficile individuare la provenienza dell'ispirazione... "Sono un grandissimo fan di Shadow of the Colossus", conferma Cox. "Volevo combattimenti con enormi nemici completamente in tempo reale, e ho pensato che ci sarebbero voluti dei boss che fossero quasi dei livelli in se stessi. In definitiva, comunque, volevamo che fossero spettacolari, cosa che spero siamo riusciti a ottenere. Il Titano di Ghiaccio che vedete nei filmati è il primo che combatterete e, in realtà, uno dei più piccoli".
Facciamo notare a Cox che i Titani condividono lo stesso senso di soggezione ed esaltazione dato dai boss grandi quanto l'intero schermo







Sezioni su veicoli? Cox afferma che ci saranno, ma ci rassicura dicendo che si adatteranno all'ambientazione. Una sequenza vede Belmont combattere a bordo di un carro trainato da cavalli, mentre in un'altra lo si vede volare da un luogo all'altro a dorso d'aquila.



dell'epoca dei 16-bit, come quelli del Contra III della stessa Konami. "Mi fa piacere che l'abbiate notato", dice lui, "perché era esattamente l'approccio che volevamo: creare un feeling vecchio stile. Il vero senso di questo gioco era proprio ricreare in 3D i Castlevania a 8-bit. Molti dicono che somigli a God of War, a Uncharted, a questo o a quello, ma non è così. Castlevania precede questi giochi di un paio di decenni, ed è a quello che abbiamo sempre guardato per la nostra ispirazione. Certo, abbiamo giocato quei titoli, che posseggono tutti elementi provenienti da Castlevania. Stiamo semplicemente riportandoli dove provengono".

INNOVAZIONI DEL GAMEPLAY a parte, potrebbe essere in realtà l'evoluzione narrativa a distanziare Lords of Shadow dalle precedenti avventure dei Belmont. Tutti i Castlevania hanno delle storie, ma questo è il primo a porre in prima fila trama e personaggi. Interamente doppiato da attori professionisti e cinematografico nella presentazione, promette di essere il tipo di gioco che si affronta tanto per vedere cosa accadrà quanto per godersi la sfida. Non si conosce ancora il plot completo, ma la premessa, l'addentrarsi di Gabriel Belmont nel cuore del castello di Dracula per riportare in vita la moglie, rende questo protagonista il più facile a cui legarsi empaticamente visto in un Castlevania dai tempi di Alucard. E Cox parla già di un seguito, nonostante Lords of Shadow stesso sia ancora in dirittura d'arrivo. "Se Lords of Shadow non funzionerà, potremmo continuare con un secondo solo per dimostrarvi quanto facciamo sul serio". E nonostante i non entusiasmanti trascorsi di Jericho, precedente opera di Mercury Steam, è proprio la dedizione di Dave Cox verso il progetto che dovrebbe infondere un senso di fiducia nei fan della serie di Castlevania. "Il mio primo Castlevania è stato quello a 8-bit, che mi ha introdotto nel mondo dei videogiochi. È stato un segno del destino, visto che il primo gioco a cui ho lavorato quando sono entrato in Konami nel 1997 è stato Symphony of the Night. Molta preoccupazione circonda questo gioco, viste le sue differenze rispetto agli episodi passati. Ma sì, ho conosciuto i videogiochi grazie a Castlevania, il primo gioco a cui ho lavorato è stato Symphony of the Night e dopo tutti questi anni mi trovo qui a produrre Castlevania: Lords of Shadow. È un sogno che si avvera".

"I nostri giochi devono sempre essere godibili. Ma Castlevania resta comunque impegnativo"

GR ON TOUR

ECCO TUTTE LE OCCASIONI PER CONOSCERSI, SCATENARE L'INFERNO E INCONTRARE LA REDAZIONE DI GAME REPUBLIC!



LIPSIA, 8-10 LUGLIO 2010

GAMES CONVENTION ONLINE

Lipsia, Leipziger Messe

Nella pittoresca cornice di Lipsia, si svolge quest'anno la seconda edizione di Games Convention Online, l'unico polo di attrazione europeo per quanto riguarda il gaming online e mobile. All'interno della fiera saranno presenti tutti i principali attori di questo mercato, che mai come in questo momento, con una crescente diffusione delle connessioni a banda larga in tutto il mondo e l'avvento di piattaforme come iPad, si sta espandendo a macchia d'olio. Il mercato MMORPG non è più solo appannaggio di Corea e Cina, e anche la community di gamer occidentali si sta affezionando a titoli come Metin 2 e League of Legends, spesso a basso budget ma in grado di muovere grandi numeri. Punto di forza di GCO è la sua organizzazione, che garantisce un'atmosfera giovane e un gran numero di eventi e party esclusivi. Naturalmente, tantissimo spazio sarà riservato al multiplayer, con tanti tornei e una chiusura con il botto assicurata grazie alla finali dei World Cyber Games, che si svolgeranno proprio qui. Ancora una volta noi di GR, nelle persone di Shin e Metalmark, saremo nello splendido Nord Europa per unirci a quest'evento: chi ci viene a trovare?





SAN LEONE (AG), 24-25 LUGLIO 2010

ELECTRONICS VIDEO GAMES 2010

Se quest'estate volete fare un giro nell'assolata e splendida Sicilia, non dimenticate di prevedere una tappa anche a San Leone, in provincia di Agrigento, e non fatevi sfuggire l'Electronics Video Games 2010, la Fiera dell'Elettronica e della Storia del Videogioco presentata dall'Associazione Culturale Morena in collaborazione con GamesCollection.it. La fiera, che si avvale del patrocinio del Comune di Agrigento e di AIOMI, godrà anche della partnership di Game Republic e GR Network, e farà ripercorrere al pubblico la storia della tecnologia e quella dei videogiochi dalle origini ai nostri giorni. La due giorni si svolgerà nella location dell'Hotel Costazzurra e permetterà, tra l'altro, di provare ogni genere di console, dal vecchio Atari 2600 fino alle piattaforme next-gen, oltre a far scoprire al pubblico pezzi rari mai commercializzati in Italia e provenienti da collezioni private di grande valore culturale. Non mancheranno tornei e altri divertenti appuntamenti per tutti... tra cui la possibilità di incontrare la redazione di GR!

COLONIA, 18-22 AGOSTO

GAMESCOM

Koelnmesse

Archiviato con successo l'E3, ora è il momento di volare a Colonia! Dopo gli strabilianti annunci della compagine losangelina, in cui sono finalmente comparse nuove piattaforme come Kinect e 3DS, siamo sicuri che ci sarà un altrettanto degno seguito anche alla Gamescom. Segnatevi la data, perché in quei giorni la bella cittadina tedesca sarà l'ombelico del mondo videoludico, un vero e proprio spettacolo di luci, colori, stand spettacolari e il jet set dell'industria. Potrebbe mancare GR all'appuntamento? Ma ovviamente no! Faith, Metalmark e Mossgarden saranno in prima linea, per voi!



MONZA, OTTOBRE

VIDEO GAMES HISTORY

Urban Center

Quarta edizione per Video Games History, la più importante manifestazione italiana dedicata al retrogaming. Ancora una volta potrete intraprendere un vero e proprio tuffo nel passato, guidati dallo staff di GamesCollection. L'evento si svolge con il patrocinio dell'Assessorato del Comune di Monza e si prospetta come una grande festa del videogioco, dove il pubblico potrà cimentarsi in tornei e provare in prima persona i giochi che hanno fatto la storia. Tanto spazio anche per il collezionismo e per la cultura videoludica, con incontri e conferenze patrocinate da AIOMI. Insomma, se la sezione Retro di GR è la vostra preferita, questo è l'appuntamento che fa per voi! E tenetevi pronti, perché da qui al prossimo autunno vi comunicheremo tutte le novità per il 2010...

LUCCA, 29 OTTOBRE - 1 NOVEMBRE 2010

LUCCA COMICS AND GAMES

Area Games

Quest'anno, Lucca Comics & Games è sempre di più l'appuntamento numero uno in Italia anche per i patiti di videogiochi! L'area games sarà affollata di tornei, eventi e novità, con grande partecipazione da parte dei publisher, che metteranno a disposizione del pubblico tante postazioni con i titoli più caldi del momento. Ma quest'anno c'è di più! A seguito di una partnership sottoscritta tra Lucca Comics & Games e AIOMI, il festival toscano lancerà una nuova iniziativa, il LUCCA OMI AWARD, il primo vero Oscar del Videogioco italiano che premierà le migliori Opere Multimediali Interattive uscite nell'anno precedente. Dimenticate ogni altra manifestazione simile, qui si fa sul serio: giuria nominata per un biennio e riunita in loco per discutere i vincitori, premiazione al Teatro del Giglio con il pubblico e le autorità cittadine... questo sì che sarà un Oscar del Videogioco!

MILANO, 2-4 DICEMBRE 2010

IVDC

Libera università di Lingue e Comunicazione IULM

Grandissime novità per la terza edizione dell'Italian Videogame Developers Conference di AIOMI, il primo e unico congresso italiano dedicato al mondo dei videogiochi e in particolare a chi li sviluppa e crea qui in Italia! Sul prossimo numero di Game Republic vi sveleremo la nuova prestigiosissima location e le prime anticipazioni sugli ospiti e sui contenuti della conferenza, che è evento ufficiale dell'associazione dei game developer italiani in Confindustria e gode della partnership di molte realtà internazionali, tra cui la Games Convention Online di Lipsia. Da notare, infine, che Game Republic e il GR Network saranno media partner dell'evento, quindi il raduno della community (con tanto di serata folle!) è di rigore!







ANTEPRIME

TUTTE LE ANTICIPAZIONI SUI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN PRODUZIONE

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

34 HALO: REACH

AD ALTIORA

Proprio nel momento in cui la new wave sembrava essere l'abbandono dei controller, Nintendo vede ancora più oltre e annuncia che la via è il 3D. E 3DS è davvero qualcosa di sensazionale, molto più di vecchie serie come Zelda, esaltanti per i fan ma non più in grado di ridefinire l'industria. Microsoft invece entusiasma con le sue esclusive roboanti, e amareggia al contempo, perché Kinect è una gran bella tecnologia, ma i suoi usi, per ora, fanno un po' cascare le braccia. Le potenzialità ci sono assolutamente, come ci dimostra lo straordinario Child of Eden, esperienza che trascende tanto il gaming tradizionale quanto quello casual. Speriamo che Kinect guadagni abbastanza da permettere sempre più questo genere di sperimentazione. Fanalino di coda, spiace dirlo, è PlayStation 3, i cui annunci non possono competere con la mole della concorrenza. Move si presenta tardivo e ancora piuttosto fumoso, e, in ambito casual, meno accattivante dei cloni Microsoft di Wii Sports. Se non altro, Killzone 3 e Gran Turismo 5 hanno dato una dimostrazione di impareggiabile potenza, andandosi a unire alla lista di quei giochi che stanno davvero trainando l'industria. Come i nuovi Spartan di Halo Reach, quando decollano nello spazio: verso l'infinito e oltre. Sotto questo profilo, il vincitore assoluto è Crysis 2; Crytek è maturata, e sembra essere in grado di mettere le sue tecnologie titaniche al servizio della struttura ludica oltre che grafica. Qualcuno è pronto a raccogliere la sfida?

Guglielmo De Gregori

IN QUESTO NUMERO:



■ UP Tutti coloro che hanno sempre visto la grafica come vero e unico punto debole della serie, stavolta dovranno lustrarsi gli occhi per il grande lavoro a cui Bungie sembra aver dedicato parecchio tempo. E si vede.

■ LEFT Ci ha stupito la fisica del lanciarazzi, che tiene conto del primo rimbalzo sul terreno prima di colpire il nemico. Siete pronti a mettere a punto le vostre diaboliche strategie?



SPACE MISSION: VERSO L'INFINITO E OLTRE

La sezione spaziale mostrata all'E3 prevedeva la difesa della base Anchor 9 da un assalto di flottiglie navali Covenant. I velivoli nemici erano dotati di scudi da dover disintegrare completamente prima di poter subire dei danni. Noi invece potremo sparare raffiche di proiettili standard da alternare ad altri decisamente più offensivi, mentre tramite un grilletto saremo in grado di eseguire manovre evasive o ruotare sul posto. Senza dimenticare la possibilità di utilizzare un efficiente e utilissimo boost quando necessario.





■ RIGHT Tutto sembra davvero stupendo: profondità di campo e scenari evocativi al centro dello spazio, l'infuriare degli scontri ricchi di momenti senza un attimo di respiro. Anche questo sarà Halo: Reach!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: USA
Publisher: Microsoft
Developer: Bungie
Genere: FPS
Uscita: Settembre
Giocatori: 1-4

Profilo Bungie

Bungie Software Products Corporation nasce nel maggio del 1991 da Jason Jones e Alex Seropian, due giovani studenti dell'Università di Chicago. La produzione iniziale dello studio di sviluppo era votata al mercato MacIntosh, e solo nel 1997 fa il suo debutto su console con Oni, uscito su Xbox. Il 19 giugno del 2000 viene rilevata da Microsoft e da lì in poi, con la serie Halo, conosce il meritato successo mondiale. Proprio quest'anno, Bungie ha stipulato un accordo con Activision che prevede la pubblicazione dei progetti futuri non più in esclusiva Microsoft, ma per il mercato multipiattaforma.

Portfolio Bungie

Mith: The Fallen Lords
1997 (PC)

Oni
2001 (PC, Xbox)

Halo: Combat Evolved
2001 (PC, Xbox)

Halo 2
2004 (PC, Xbox)

Halo 3
2007 (Xbox 360)

Halo: ODST
2009 (Xbox 360)

Halo: Reach

CONCEPT ■ Una storia cupa, drammatica ed epica, accompagnata dal grande ritorno alle pianure sterminate conosciute nel primo capitolo e da sezioni a bordo di astronavi.

Sarà l'ultimo, glorioso capitolo... dice Bungie

Esistono opere, nella storia dei videogiochi, capaci di trainare una console, di diventare un oggetto di culto riconosciuto da tutti, ovunque, e di entrare con prepotenza nel firmamento dell'industria, segnando momenti epocali in grado di generare adepti disposti a tutto pur di mettere le mani sui nuovi capitoli della serie. Halo è stato tutto questo, una serie di grandissimo successo che non ha potuto fare a meno di svilupparsi in nuovi episodi e arrivare, in definitiva, a quest' ultimo capitolo. Non è più un segreto: Bungie ha affermato di voler donare ai fan il suo miglior gioco, il più ambizioso di tutti, capace di osare e di soverchiare i classici canoni dell'FPS tracimando oltre i confini che le etichette talvolta impongono.

L'obiettivo mai celato della software house americana per Halo: Reach è sempre stato quello di riuscire a creare un gioco che scavasse dentro il nucleo delle serie, che fosse in grado di toccare il cuore del primo Combat Evolved per farlo vibrare con rinnovata vigoria, generando la stessa onda anomala che travolse e ammaliò milioni di fan nell'ormai lontano 2001. L'importanza di questa volontà racchiude dentro di sé una duplice valenza: la prima è la sincera ammissione che qualcosa stava allontanando quello che è da sempre stato il concept iniziale, basato su battaglie lungo campi sterminati e non al coperto, dentro meandri che troppo spesso divenivano angusti e claustrofobici; mentre l'altra è rappresentata dal significato preponderante che l'esplorazione assumerà all'interno di un mondo aperto, capace di creare lo stesso feeling, il medesimo spirito e la stessa esperienza (naturalmente migliorata) del capostipite, che molti ancora ritengono imbattuto.

Non si tratta dunque solo di creare un legame di derivazione prettamente narrativa, ma di tracciare con abilità e maestria gli elementi in grado di poter chiudere perfettamente il cerchio, toccando e rimarcando lo stesso punto da cui tutto era partito. Se la beta multiplayer ha lasciato pochissimo spazio a dubbi in quanto a qualità e bontà del prodotto, poco ancora era stato mostrato della campagna in singolo. Dal palco dell'E3 abbiamo potuto apprezzare gli evidenti miglioramenti del comparto tecnico, adesso davvero all'avanguardia e di prim'ordine. Il dettaglio generale fa una grandissima figura, e se considerate che per stessa ammissione degli sviluppatori pare che ogni singolo modello abbia addirittura quadruplicato la mole poligonale per raggiungere lo status desiderato, potete dormire sonni tranquilli. Ci sono diversi tocchi di classe nella resa estetica generale, che non si limitano ad un adeguato upgrade di shader, effetti particellari, morbidezza di elementi su schermo e profondità di campo in grado di regalare scenari mozzafiato, ma si estendono a delle accortezze come il quasi impercettibile motion blur durante i movimenti che ben rende la sensazione di moto e lieve offuscamento della visione periferica. Tutte cose apparentemente marginali o a cui pochi fanno caso, ma che dimostrano la cura certosina adottata per questo capitolo. Importanti anche i progressi raggiunti dall' IA, in grado di gestire diversi nostri compagni autonomamente e di governare i movimenti e le azioni nemiche con efficienza ed efficacia, grande risultato se consideriamo la corposa presenza di personaggi presenti in contemporanea su schermo. Ma la novità più grande mostrata alla conferenza Microsoft, che ha rubato letteralmente la scena a tutto il resto, è stata l'introduzione delle sconfinate sezioni spaziali, in cui dovremo controllare la nostra astronave Saber. Un Halo sandbox con navi spaziali. Lo avreste mai immaginato? La sensazione è che tutto ciò sia perfettamente integrato e funzioni magnificamente, e se pensate ad alcune perdite di dettaglio o pop-up improvvisi nello spazio infinito, siete davvero fuori strada. Il senso delle distanze è proposto in maniera credibile e funzionale, e il tutto non dà minimamente l'impressione di essere eccessivamente staccato da ciò a cui siamo stati abituati in questi anni. Ormai manca poco, pochissimo per quello che si preannuncia come la fatica finale di Bungie per la serie Halo: preparatevi a volare nello spazio, il 14 settembre arriverà il nostro fatidico momento. |||

Domenico "Valthiel" Musicò







Killzone 3

CONCEPT Guerrilla Games ci riporta sul pianeta Helghan con una nuova entusiasmante prospettiva: il supporto per 3D e PlayStation Move.

Che la battaglia abbia inizio... di nuovo!

È stato la punta di diamante della conferenza Sony all'E3 di quest'anno. Presentato con l'enfasi delle grandi occasioni e con l'attenzione che si riserva ai capolavori annunciati, Killzone 3 si è lasciato ammirare in tutta la sua violenta bellezza. Al termine del secondo capitolo, avevamo lasciato Sev e Rico che, accanto al corpo agonizzante dell'imperatore Visari, venivano costretti a subire l'ultima profezia del tiranno: "Che la follia... Cominci!". Poco dopo, l'intera flotta Helghast spazzava via le poche unità ISA rimaste sul pianeta, lasciando i nostri eroi isolati in un territorio ostile e senza regole. Il nuovo capitolo prende il via esattamente da questo punto e promette di raccontare il disperato tentavo di fuga dei pochi superstiti del gruppo Alpha. La società e la cultura del pianeta Helghan saranno approfondite e spiegate come mai prima, facendo luce sulle vere motivazioni alla base del conflitto; tuttavia, non è solo la storia a costituire motivo di interesse.

In Killzone 3, i ragazzi di Guerrilla hanno cercato di dare nuova linfa vitale a una meccanica di gioco già solida e consolidata. Ci saranno nuove modalità di interazione con nemici ed equipaggiamenti, verranno introdotte nuove ambientazioni e, soprattutto, un nuovo e più vasto arsenale di armi (nel quale annoveriamo la presenza dell'attesissimo Jet Pack e del WASP, un devastante lanciamissili a ripetizione che per ora abbiamo potuto ammirare solo in video). La violenza e il realismo dell'azione saranno perfezionati e affiancati da un nuovo ritmo di gioco che, stando a quanto visto finora, sarà più incalzante e frenetico. Sia il corpo a corpo che gli scontri con le armi da fuoco saranno sensibili al contesto e permetteranno di sfruttare l'ambiente circostante in modo originale e diversificato.

Insomma, gli ingredienti che hanno fatto la fortuna di Killzone 2 ci sono tutti, con la sola differenza che, questa volta, si presentano più grandi, brutali e spettacolari; basti pensare che, stando a quanto annunciato, il gioco avrà dei livelli ben dieci volte più vasti rispetto al suo predecessore.

Infine, ci sono altri due elementi di gameplay che abbiamo volutamente lasciato per ultimi. Il primo è che Killzone 3 supporterà il PlayStation Move, il nuovo controller per PS3. Il secondo è che sarà compatibile con la visualizzazione in 3D (a fronte di un televisore compatibile). Se l'utilizzo del Move promette di conferire al gioco un sistema di controllo più immediato e dal forte effetto immedesimante, è la notizia riguardante la terza dimensione a suscitare il maggiore scalpore. Pare proprio che i ragazzi di Guerrilla abbiano trovato il modo di spremere fino all'ultima goccia le potenzialità della PS3, realizzando un titolo che si lascia alle spalle le polemiche relative all'adattamento tridimensionale delle opere videoludiche. Durante la presentazione del gioco tenutasi all'E3, il managing director di Guerrilla, Herman Hulst, ha affermato che l'aggiunta della visuale stereoscopica conferirà al gioco un realismo mai visto, rendendo più facili e immediate azioni come gli spostamenti, l'utilizzo di armi che richiedono un puntamento di precisione e, in generale, il rapporto con l'ambiente circostante.

Ovviamente manca ancora molto tempo all'uscita del gioco e non possiamo non sottolineare che quanto mostrato da Sony non è altro che un progetto in fase di lavorazione. Senz'altro Killzone 3 incanta per le sue potenzialità, ma deve ancora superare diversi banchi di prova prima di essere classificato come un vero e proprio miracolo videoludico. All'appello, infatti, mancano i dettagli sulle modalità di gioco in multiplayer (sia online che locale) e le caratteristiche dell'intelligenza artificiale, che è stata uno dei pochi talloni d'Achille del capitolo 2. Il nostro personalissimo augurio è che Guerrilla, developer portabandiera della qualità europea, possa essere all'altezza della sua fama e regalarci una nuova perla nel sempre più competitivo mercato degli FPS.

Vittorio Vassalli

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Olanda
Developer: Guerrilla Games
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: FPS
Uscita: Febbraio 2011
Giocatori: 1-12

Profilo Guerrilla Games

Ex filiale dell'olandese Lost Boys, la compagnia ha assunto il suo attuale nome nel 2003 per volontà di Michiel Mol. Poco tempo dopo, ha iniziato lo sviluppo di Killzone e Shellshock: Nam '67, che hanno sortito anche l'effetto di attirare l'attenzione di Sony Computer Entertainment. Inizialmente, il gigante nipponico ha chiesto e ottenuto l'esclusiva di pubblicazione; successivamente, nel 2006, ha acquisito completamente la compagnia, rendendola a tutti gli effetti uno sviluppatore first party. Attualmente, con i suoi 130 dipendenti, Guerrilla Games è uno dei developer europei di maggiore successo e fama.

Storia Guerrilla Games

Killzone
2004 (PS2)

Shellshock: Nam '67
2004 (Multi)

Killzone: Liberation
2006 (PSP)

Killzone 2
2009 (PS3)









QUANDO IL PERICOLO VIENE DALL'ALTO

Una delle novità più gradite e attese di questo nuovo Killzone è sicuramente il Jetpack, un esoscheletro che potrà essere utilizzato sia come mezzo di trasporto aereo sia come arma, per merito delle due potentissime mitragliatrici con cui è equipaggiato. C'è solo un problema, si tratta di uno strumento in dotazione all'esercito Helghast, e difficilmente troverete un soldato disposto a "farvi fare un giro" solo perché glielo chiedete per favore...





UP I ragazzi di Guerrilla hanno più volte affermato che il motore grafico del gioco è rimasto sostanzialmente lo stesso; tuttavia il suo funzionamento è stato ottimizzato e reso in grado di sfruttare a pieno la potenza computazionale della PS3.

DOWN Le nuove ambientazioni porteranno i giocatori negli spazi aperti di Helghan, un pianeta dalle condizioni climatiche estreme e glaciali.

















Dead Space 2

CONCEPT Rinnovate sezioni a gravità zero con la possibilità di planare, nuove devastanti armi, nemici terrificanti dal design ricercato e una trama dai risvolti religiosi.

Nel vostro salotto, tutti vi sentiranno urlare

Se il primo Dead Space rappresentava a tutti gli effetti la rinascita del filone dei survival horror, da qualche tempo maltrattato e non all'altezza del glorioso passato, questo secondo capitolo promette già da adesso di potenziare tutte le caratteristiche che hanno fatto la fortuna dell'apprezzato titolo Visceral Games, e diventare il nuovo termine di paragone per i giochi di genere. Molte le novità viste nei filmati di gameplay visionati durante l'E3 di Los Angeles: le intriganti sezioni a gravità zero verranno arricchite grazie alla possibilità di poter controllare Isaac tramite l'ausilio di micropropulsori installati nella sua nuova tuta spaziale, caratteristica che permetterà di affrontare i necromorfi anche in volo, senza la necessità di dover balzare da un punto all'altro dello schermo con la persistente sensazione di perdita dell'orientamento contro cui gran parte dell'utenza aveva puntato il dito. Il già nutrito arsenale, da quel che abbiamo visto, ospiterà una nuova arma in grado di inchiodare letteralmente alle pareti i ributtanti alieni, lasciandoci tutto il tempo per smembrare il nemico in (apparente) tranquillità, e le stesse parti degli alieni ci forniranno armi impreviste e non convenzionali. Ambientato su una delle lune di Saturno, presa di mira dagli ostili parassiti alieni dopo l'epilogo sulla Ishimura, Dead Space 2 promette un mondo di gioco più ampio, in cui la progressione pare non essere più lineare come prima, complice l'enormità della stazione spaziale denominata "The Sprawl". Grandissimo risalto verrà inoltre dato alla storia, che si preannuncia fosca, spiazzante e ricca di clamorosi colpi di scena; basti considerare infatti che verrà approfondito il misterioso culto del marchio che fa capo alla pseudo religione di Unitology, di cui ancora poco si conosce. All'E3, oltretutto, abbiamo avuto la possibilità di visionare una breve sezione all'interno di una chiesa di Unitology, che proseguiva lungo antri e corridoi soffusamente illuminati da candele, per poi arrivare in un secondo insediamento umano semi abbandonato ricco di elementi che ben rappresentavano lo stato di devianze e degrado mentale in cui saremo immersi, e la tensione era palpabile e pulsante a ogni singolo passo. Grande cura si rileva anche sotto il profilo artistico: tecnicamente siamo ben oltre la media ed è evidente il balzo in avanti rispetto al capitolo precedente, nonostante manchino ancora parecchi mesi alla pubblicazione; il design dei mostri raggiunge spesso vette di assoluta eccellenza, soprattutto coi necromorfi-bambini, davvero inquietanti e splendidamente animati, senza dimenticare i boss, ancora più mastodontici e minacciosi. Le carte per un capolavoro totale ci sono tutte, e il tempo a disposizione per rifinire il titolo è davvero tanto. Il 2011 non è mai stato così lontano.

Domenico "Valthiel" Musicò



Non mancheranno momenti in cui dovremo letteralmente scrollarci di dosso i nemici tramite la furiosa e ripetuta pressione del tasto che apparirà in sovraimpressione.



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Visceral Games
Publisher: Electronic Arts
Genere: Survival-horror
Uscita: primo trimestre 2011
Giocatori: TBA

Profilo Visceral Games

Inizialmente nota col nome di EA Redwood Shores, la software house californiana è uno degli studi di sviluppo più longevi ad aver lavorato sotto l'egida di EA. Con un'esperienza ventennale nel mondo dell'intrattenimento videoludico, Visceral Games ottiene il nuovo nome il 5 maggio 2009 in seguito a un comunicato stampa. Il Direttore Generale è Glen Schofield, uno dei responsabili del grandioso successo di Dead Space. La software house è conosciuta anche per aver sviluppato 007: Everything or Nothing e Dante's Inferno.

Storia Visceral Games

Dead Space
2008 (multi)

Il Padrino II
2009 (multi)

Dead Space Extraction
2009 (Wii)

Dante's Inferno
2010 (multi)

X360™ MAGAZINE XBOX

La Rivista per la nuova generazione di videogiocatori!



_anteprime

Medal of Honor
Spec Ops: the Line
Brink
Lara Croft and the Guardian of Light
Marvel Vs Capcom 3: Fate of Two Worlds
F.E.A.R. 3

_recensioni

Red Dead Redemption
Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate
Nier
Alpha Protocol
Backbreaker
Blur

IN TUTTE LE EDICOLE A 5,00 EURO

play media company

www.playmediacompany.it



Crysis 2

CONCEPT Una New York post-apocalittica come non l'avete mai vista, un assalto alieno che minaccia l'umanità e una giungla urbana dentro la quale perdervi.

Classe e stile in un concentrato fantascientifico

Crysis 2 cresce, si rinnova, si amplia e sfoggia tutto il suo potenziale che stavolta non si limiterà al solo comparto tecnico pregno di rari virtuosismi grafici e futuristici congegni ipertecnologici. No, Crysis 2 sarà molto di più, punterà in alto, direttamente alla vetta, e lo farà con una cura per il dettaglio che probabilmente non lascerà nessun anello debole all'interno dell'universo creato da Crytek. Se credete che la narrazione possa avere dei buchi o non sia all'altezza della produzione, sappiate sin da subito che la sceneggiatura sarà curata da Richard Morgan, prolifico e pluripremiato scrittore di fantascienza inglese dall'indiscutibile talento ed estro creativo. L'obiettivo è quello di realizzare una storia solida e brillante, ricca di momenti epici e altamente drammatici, come ogni distruzione cittadina sottintende. Sebbene i dettagli in merito siano ancora piuttosto scarsi, forse per una precisa scelta che punta molto sull'effetto sorpresa e sulla costruzione di una trama da cui non è possibile estrapolare granché senza il rischio di spoiler, sappiamo che questo seguito sarà ambientato tre anni dopo gli eventi del primo capitolo della serie, e ci metterà nei panni di Nomad, un supersoldato dotato di una speciale tuta ribattezzata per l'occasione Nanosuit 2.0; Nomad dovrà affrontare contemporaneamente l'ostile invasione aliena a New York e una misteriosa organizzazione umana il cui obiettivo resta ancora sotto stretto riserbo. Se nel primo Crysis l'ambientazione offriva paradisiaci scenari ricchi di rigogliosa vegetazione e insediamenti militari, in questo seguito ci ritroveremo al centro di una giungla urbana resa tale dalla brutale distruzione totale della New York che fu, con palazzi e grattacieli devastati, strade che hanno lasciato spazio a profonde gole avide di morte e mastodontiche macerie che saranno parte integrante di una bellezza catastrofica degna della creazione di un dio squilibrato. Da quel che abbiamo visto dallo stand Electronic Arts, il level design sembra curato sin nei minimi dettagli e offrirà delle situazioni varie e mai banali, complice anche la struttura sandbox che sarà in grado di offrire numerose varianti all'interno di ogni singolo livello e scontri tutt'altro che scontati e prevedibili. L'intelligenza artificiale offrirà infatti routine comportamentali molto realistiche e all'avanguardia, con nemici attenti alle coperture e in grado di sfoggiare pattern di attacco improvvisi e spesso imprevedibili. Il modello di gioco, inoltre, dimostra delle



UP L'incredibile versione 2.0 della futuristica Nanosuit offrirà quattro diversi parametri in dotazione: Forza, Velocità, Armatura e Stealth, attraverso i quali si potranno adottare due stili di gioco, ossia "Predatore" e "Tank". Il primo è più attento e defilato, il secondo rappresenta la quintessenza dell'assalto.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Germania
Developer: Crytek
Publisher: EA
Uscita: Fine 2010
Genere: FPS
Giocatori: TBA

Profilo Crytek

Fondata nel 1999 e situata a Francoforte, Crytek vanta oltre 150 professionisti del settore di almeno venti paesi diversi. Autori di Far Cry, serie passata successivamente nelle mani di Ubisoft, e dell'acclamato Crysis, la software ha conosciuto le luci della ribalta affermandosi come uno dei più talentuosi studi di sviluppo in circolazione. Oltre alla sede centrale tedesca, Crytek coordina uno studio satellite a Kiev, in Ucraina, promosso a vera e propria software house nel maggio del 2008. Crytek ha inoltre acquisito Free Radical il 4 febbraio 2009 dopo la dichiarazione di bancarotta dei creatori di TimeSplitters, rinominando lo studio Crytek UK.

Storia Crytek

Far Cry
2004 (PC)

Crysis
2007 (PC)



Se vi sembravano esagerati tutti quei commenti che volevano Crysis 2 graficamente più performante del suo predecessore, sappiate che la versione PC sarà probabilmente il nuovo metro di paragone per almeno i prossimi due anni.





importanti evoluzioni che spingeranno il giocatore ad adottare tattiche differenti a seconda del nemico da affrontare, e in questi casi la nuova tuta metterà a disposizione abilità poste ancora più in risalto rispetto al passato, come l'invisibilità temporanea, indispensabile in alcuni frangenti ad altissima tensione. Un'altra evidente caratteristica del titolo è indubbiamente la forte spettacolarità insita all'interno degli scenari; basti considerare infatti l'enorme mole di script che ben rendono la sensazione di essere al centro di una guerra urbana che infuria senza sosta, con potenti deflagrazioni e crolli di palazzi mentre alieni e umani lottano per il predominio e la definitiva affermazione della specie dominante, il tutto condito da splendidi effetti ambientali e luci di astronavi aliene di passaggio che donano a Crysis 2 un'aura apocalittica di dimensioni bibliche. Tutto questo sfarzo su schermo, però, nonostante il dettaglio grafico sia impressionate, soffre al momento di rallentamenti anche piuttosto vistosi. Naturalmente, il tempo per l'ottimizzazione del motore grafico è ancora tanto, ma è innegabile che il lavoro da fare per stabilizzare il frame rate non è da poco. A rassicurarci in merito, comunque, ha contribuito l'atteso intervento di Cevat Yerli, CEO di Crytek, dal palco dell'E3, dove è stato mostrato uno splendido video gameplay che non lascia molti dubbi su quella che sarà la qualità finale del titolo; ma la vera bomba sganciata è stata un'altra: Crysis 2, al momento della distribuzione, sarà fruibile completamente in 3D!

Domenico "Valthiel" Musicò



Nanosuit 2.0

Crytek ha mostrato come le innovazioni implementate nella nanosuit possano adesso offrire maggiori spunti tattici, soprattutto in virtù dell'accentuata natura sandbox di questo seguito. Potremo salire sulle alte macerie dei grattacieli diroccati, entrare nei sotterranei e sbucare da tutt'altra parte scegliendo se farlo con rapidi scatti o in completa invisibilità, senza dimenticare la tipologia di approccio al gioco, che muterà alcune caratteristiche di questa fantascientifica tutta da combattimento.



WII SPORTS DOCET

La demo dell'E3 permetteva di cimentarsi in una sessione di prova che mostrava un sistema di controllo praticamente perfetto. Una risposta dei comandi realmente 1:1 che sembra essere un po' la sintesi di quanto negli anni su Wii si è andato sperimentando. Oltre all'intelligente impiego di Wii MotionPlus e Nunchuck per emulare spada e scudo, ogni altro strumento di Link verrà adoperato attraverso movimenti che in qualche modo ne ricordino l'uso. L'impiego di bombe e arco, per esempio, riprende particolarmente dai minigiochi di bowling, pallacanestro e tiro con l'arco presenti in Wii Sports Resort.





UP L'Eroe è tornato e si presenta in una delle sembianze più particolari dai tempi di The Wind Waker: un Link adulto in versione "toon". La scelta di Nintendo si è rivelata senza dubbio estremamente originale.

DOWN Ancora non abbiamo avuto modo di capire chi sarà la guida di Link in questo capitolo, né se assisteremo al ritorno di Epona, il destriero più amato della storia videoludica...







Se Twilight Princess vedeva la luce su uno degli hardware più potenti dell'epoca, Skyward Sword nasce sotto il segno opposto. Lavorando su una console che a livello di potenza di calcolo offre poco più rispetto al proprio predecessore, è una scelta praticamente obbligata quella di ricorrere a soluzioni più originali che realistiche.







INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo Wii
Origine: Giappone
Developer: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genere: Adventure
Uscita: 2011
Giocatori: 1

La serie The Legend of Zelda

Nata nel lontano 1986 e partorita dalla mente del geniale Shigeru Miyamoto, la fortunata serie vide la luce su Nintendo Entertainment System. Da allora, ben sette capitoli sono stati prodotti per le maggiori console Nintendo, affiancati da numerosi spin-off destinati ai portatili. Quello di Zelda è un brand noto e redditizio, una delle punte di diamante di Nintendo. Skyward Sword rappresenta l'ultima tappa di quest'avventura ventennale.

Storia della serie

The Legend of Zelda
1986 (NES)

Zelda II: The Adventure of Link
1987 (NES)

The Legend of Zelda: A Link to the Past
1991 (SNES)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
1998 (Nintendo 64)

The Legend of Zelda: Majora's Mask
2000 (Nintendo 64)

The Legend of Zelda: The Wind Waker
2002 (Game Cube)

The Legend of Zelda: Twilight Princess
2006 (Game Cube)

The Legend of Zelda: Skyward Sword

CONCEPT ■ Una delle serie più famose e amate di Nintendo e della storia dei videogiochi in generale... siamo proprio sicuri che serva una presentazione?

L'Eroe del Tempo e la sua eterna Leggenda

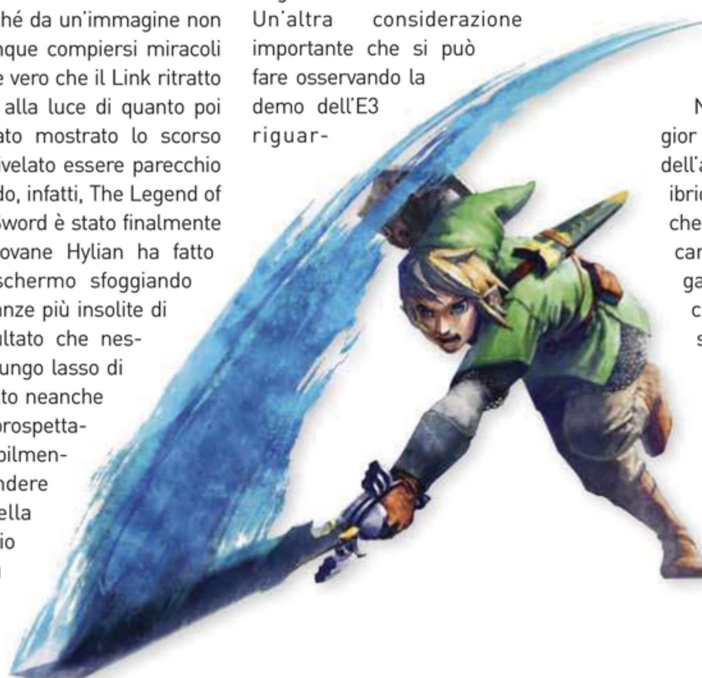
Quando il progetto del Wii fu annunciato, rivelando al mondo l'innovativo sistema di controllo che ne era tratto distintivo, un'immagine ben definita deve essersi materializzata nelle menti dei fan Nintendo. Quell'immagine, con buona probabilità, ritraeva un giocatore esaltato nell'atto di tirare fendenti immaginari con il Wiimote, e un giovane spadaccino vestito di verde che sullo schermo della TV ne replicava fedelmente i movimenti. Quasi tutti all'epoca tentammo di immaginare quali incredibili innovazioni avrebbe portato un capitolo di Zelda, progettato interamente sfruttando le esclusive caratteristiche del Wii, ma non avremmo probabilmente mai sospettato di dover aspettare tanto per vedere quelle possibilità tradursi in qualcosa di concreto.

Quattro lunghi anni sono passati in trepidante attesa, ma nonostante ciò, Nintendo si è sempre ben guardata dal far trapelare qualsiasi tipo di indiscrezione sul nuovo gioco. Un anno fa ha deciso, infine, di mostrare un enigmatico artwork, sicuramente già sapendo che per i seguenti 365 giorni sarebbe stato sottoposto alla feroce vivisezione di una folla di fan in astinenza prolungata. Benché da un'immagine non potessero comunque compiersi miracoli deduttivi, è anche vero che il Link ritratto in quell'artwork, alla luce di quanto poi finalmente è stato mostrato lo scorso 15 giugno, si è rivelato essere parecchio fuorviante. Quando, infatti, The Legend of Zelda: Skyward Sword è stato finalmente presentato, il giovane Hylian ha fatto capolino sullo schermo sfoggiando una delle sembianze più insolite di sempre. Un risultato che nessuno, in questo lungo lasso di tempo, era riuscito neanche lontanamente a prospettare, e che probabilmente poteva prendere forma solo nella mente di un genio come Shigeru Miyamoto.

De gustibus non disputandum est, dicevano i latini. Il nuovo impianto visivo di Skyward Sword è sicuramente inusuale e, per questo, ha già diviso il pubblico. Tuttavia, etichettare sommariamente la nuova soluzione come "un incrocio tra Twilight Princess e The Wind Waker" non potrebbe rivelarsi una conclusione più ingiusta. Skyward Sword presenta sicuramente delle affinità stilistiche con il cel-shading del primo capitolo per Game Cube ma, andando a osservare con più attenzione, ben presto ci si rende conto di come la grafica del nuovo Zelda ricordi in modo particolare le pennellate leggere dei pittori impressionisti. Ogni elemento, all'apparenza, sembra avere la stessa consistenza compatta e uniforme di sempre, ma, a un esame più accurato, ci si accorge che si tratta di un effetto creato mediante l'impiego di piccole macchie di colore dalle differenti gradazioni; le nuvole sono sbuffi di candido bianco sullo sfondo di un cielo ceruleo, e quanto all'inizio può sembrare il risultato di un comparto grafico ancora in stato embrionale, si rivela essere ben presto una scelta stilistica tra le più appropriate ed originali della serie.

Un'altra considerazione importante che si può fare osservando la demo dell'E3 riguarda come questa volta i famosi dungeon sembrino integrati nelle aree di gioco. È fondamentale che, in qualche modo, la serie rinunci alla propria struttura a livelli in favore di qualcosa più vicino al free roaming. Eliminando lo stacco netto, ormai ingiustificabile, che determina l'inizio di un dungeon e il cambio d'atmosfera troppo evidente che ne consegue, tutto il gioco ne guadagnerebbe indubbiamente in termini di coinvolgimento. Si tratta della caratteristica che negli anni è invecchiata peggio e nella demo di Skyward Sword sembrava proprio essere arrivati al punto di svolta. Non ci resta che sperare. Al di là, dunque, di alcuni doverosi cambiamenti, se qualche tempo fa poteva essere normale pensare che la saga dovesse fare i conti, prima o poi, con le proprie esigenze di rinnovamento, oggi, tutto sommato, bisognerebbe chiedersi seriamente se la cosa abbia un senso. Per quanto appartenente, a un modo di intendere i videogiochi che ormai è in buona parte superato, un titolo come Skyward Sword si rivela tracciare, ancora una volta, un confine indispensabile. Quella linea di demarcazione essenziale che divide il Videogioco, inteso in senso lato, dai tanti ibridi che in qualche modo aspirano a essere altro.

Non che si voglia attribuire maggior valore a una categoria a discapito dell'altra, sia ben chiaro, e ben vengano ibridazioni e contaminazioni che in qualche modo arricchiscano il medium. Ma caratteristiche come l'interazione, il gameplay o il legame empatico che si crea tra il giocatore e il proprio personaggio, sono valori aggiunti tipici dei videogiochi, che determinano senza dubbio l'unicità del mezzo d'espressione. Non è mai cosa saggia svendere le proprie origini e, oggi più che in passato, un titolo come The Legend of Zelda: Skyward Sword sembra proprio essere lì per ricordarcelo.



Arianna Buttarelli



Assassin's Creed Brotherhood

CONCEPT Ubisoft continua a narrarci le avventure di Ezio Auditore attraverso un nuovo titolo ambientato a Roma, che vede l'introduzione della modalità multiplayer.

Assassini e complotti nella Città Eterna

Assassin's Creed è un brand interessante per almeno un paio di motivi: è stato capace di generare con appena due capitoli una mitologia affascinante attingendo a risorse che raramente erano state esplorate dall'universo videoludico, senza mai scadere nel cattivo gusto o in macroscopici errori storici (spesso frequenti in tali esperimenti). Ma, soprattutto, Ubisoft Montreal ha dimostrato di saper fare tesoro delle critiche mosse al primo episodio, sviluppando un sequel molto più sicuro di sé, in grado fornire uno scopo ai debordanti elementi di design del primo capitolo, un indirizzo preciso che si riflette direttamente sul mordente del giocatore.

Ed è proprio su queste solide fondamenta che sta crescendo Assassin's Creed Brotherhood, più che un sequel, uno spin-off di Assassin's Creed 2, che oltre alle ambientazioni e alle atmosfere rinascimentali ne ripropone il protagonista: un Ezio Auditore che troviamo ora uomo fatto, non più assassino alle prime esperienze ma rispettato maestro della Setta, impegnato a sventare una nuova minaccia proveniente dalle armate dello spietato Cesare Borgia, crudele responsabile dell'omicidio di Mario Auditore. La nostra sete di vendetta ci porterà così a lasciare la residenza di Monteriggioni (restaurata con tanta fatica e dispendio di denaro) per fare rotta verso Roma, appena sfiorata nell'epilogo del precedente capitolo, e qui promossa ad ambientazione principale. Da quanto abbiamo potuto vedere sinora, sia la resa artistica che il gameplay sembrano molto vicini al predecessore: ancora una volta abbiamo tra le mani un titolo ibrido, composto da differenti tasselli che provengono dai free-roaming, dagli action e dagli stealth, con un ricco mondo aperto tutto da esplorare attraverso dozzine di missioni principali o secondarie. Questa volta però non saremo soli, ma potremo contare su una manciata di nuovi alleati con caratteristiche e aspetto differenti, che ci daranno una mano a levarci dai guai: oltre alle solite acrobazie, avremo così la possibilità di gestire diverse classi di personaggi, imparando a fare leva sulle loro caratteristiche specifiche per ottimizzarne l'efficacia in combattimento e nelle fasi di esplorazione. Questa caratteristica promette un gameplay più vario e strategico, e simbolicamente funziona da perfetta anticamera verso la







INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Uscita: 16 novembre 2010
Genere: Azione/Stealth
Giocatori: 1-8

Profilo Ubisoft Montreal

Ubisoft Montreal è uno studio di sviluppo canadese con sede in Quebec, che conta al momento un organico di circa 1700 impiegati. Aperto nel 1997 grazie all'utilizzo di fondi governativi, lo studio nasce inizialmente come semplice divisone di Ubisoft destinata a lavorare su progetti di basso profilo (i primi titoli sono infatti pensati per fasce d'utenza molto giovani), ma col tempo guadagna un ruolo sempre più rilevante, fino a divenire uno degli sviluppatori di punta dell'azienda madre francese, con all'attivo opere di notevole impatto legate a brand milionari come Assassin's Creed e Prince of Persia.

Portfolio Ubisoft Montreal

Assassin's Creed
2008 (Multi)

Far Cry 2
2008 (Multi)

Prince of Persia
2008 (Multi)

Assassin's Creed II
2009 (Multi)

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
2010 (Multi)

Prince of Persia: The Forgotten Sands
2010 (Multi)





vera novità del titolo: l'introduzione della tanto invocata modalità multiplayer, che ci permetterà, tra le altre cose, di vestire i panni dei nemici giurati degli assassini: gli spietati Templari, che avranno la possibilità di addestrarsi attraverso gli animus gentilmente messi a disposizione dall'Abstergo. Sempre parlando del multiplayer, tra le opzioni percorribili quella forse più innovativa (e che si innesta con maggiore organicità sul gameplay classico della serie) è la cosiddetto modalità "Wanted", che permetterà fino a otto giocatori di sfidarsi contemporaneamente in una serrata caccia all'uomo in una delle mappe disponibili. A ognuno dei partecipanti sarà affidato come obiettivo l'assassinio di un altro giocatore, che bisognerà avvicinare senza essere visti e facendo appello a tutta la nostra abilità stealth, cercando al contempo di guardarci le spalle dagli avversari deputati alla nostra eliminazione. Questa meccanica aggiunge parecchia suspense ai soliti deathmatch, e va a favore di meccaniche di gioco tattiche, sofisticate e quanto mai varie. A parte tutte queste novità, però, la sensazione generale è che con Brotherhood, più che a un'innovazione totale, siamo di fronte a una limatura di schemi già collaudati, che va a perfezionare segmenti discreti ma significativi, quali il sistema di combattimento e l'IA dei nemici, lasciando comunque intatta tutta la sostanza messa sul piatto dal secondo episodio; e se pensate che l'evoluzione al posto della rivoluzione sia un difetto, probabilmente state prendendo un granchio. |||

Andrea Peduzzi



UP La possibilità di gestire il comportamento di differenti personaggi concorre a incrementare la già altissima varietà del titolo, conferendogli un appeal decisamente più strategico.

DOWN Durante l'introduzione, la nostra amata residenza di Monteriggioni (che tanto abbiamo penato per strappare all'incuria) sarà sottoposta a un severo attacco.





LEZIONI DI STORIA

Se sul piano del puro game design la serie ha dovuto imparare a crescere parecchio, il comparto estetico è invece da sempre il fiore all'occhiello di Ubisoft Montreal, e anche in questo caso i game artist si sono dimostrati all'altezza della loro fama, ricreando un 1500 che tradisce una certosina documentazione sul piano storico e architettonico. Ma non è tutto: anche gli eventi e i personaggi che sfiorano e talvolta irrompono nella vita di Ezio Auditore sono per quanto possibile aderenti alla realtà, seppur rivisitati per ragioni di trama.



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii
Origine: USA
Developer: Eurocom
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: Novembre 2010
Giocatori: 1-8

Profilo Eurocom

Eurocom è uno studio inglese con sede a Derby, fondato nel 1988 da Ian Sneap, Mat Sneap, Tim Rogers, Neil Baldwin e Hugh Binns, originariamente con lo scopo di sviluppare titoli per NES. Nel corso della sua storia, l'azienda (che oggi conta su un organico di circa 200 dipendenti) ha avuto modo di mettersi alla prova su molteplici formati e generi, legando in particolare il proprio nome a conversioni di titoli arcade e porting su console come Rod-Land, Mortal Kombat 4 o Sensible Soccer, o a tie-in da film famosi (lo stesso 007).

Storia Eurocom

007: The World is Not Enough
2000 (N64)

Pirates of the Caribbean: At World's End
2007 (Multi)

Beijing 2008: The Official Video Game of the Olympic Games
2008 (Multi)

Quantum of Solace
2008 (PS2)

Dead Space Extraction
2009 (Wii)

Vancouver 2010: The Official Videogame of the Winter Olympic Games
2010 (Multi)



GoldenEye 007

CONCEPT Activision decide di riportare in auge lo sparatutto in prima persona sviluppato nell'ormai lontano 1997 da Rare, rinfrescandolo con qualche novità.

Agente 007: si vive (almeno) due volte

Che i tie-in siano sovente un fiasco è un luogo comune che (purtroppo) la maggior parte delle volte ci azzecca: troppi soldi del budget vanno in pasto alla licenza, e per far quadrare i conti si va a tagliare proprio sullo sviluppo. Eppure, ogni tanto c'è la classica eccezione alla regola, ed è senz'altro il caso di GoldenEye 007, FPS sviluppato da Rare nel lontano 1997 per Nintendo 64, e divenuto una pietra miliare del genere grazie a un gameplay bilanciato, ai segmenti stealth (per l'epoca una rarità), e a un comparto multiplayer poderoso e raramente eguagliato. Oggi, dopo tredici anni, Activision ha deciso che i tempi sono maturi per regalare al Wii un remake di questo classico, affidandone la gravosa eredità al team inglese Eurocom (reduce da Dead Space: Extraction) che già in passato ha posato le mani sul brand, curando Quantum of Solace versione PS2 (una delle meno peggio, va detto) e The World is Not Enough per N64, sequel spirituale dello stesso GoldenEye. In questa nuova incarnazione, il titolo si presenta con una storyline rispolverata che vede il passaggio di testimone (in questo caso digitale) dal Bond anni '90 Pierce Brosnan a Daniel Craig, la cui reinterpretazione del personaggio di Fleming (meno sofisticata e più action) incide direttamente sullo sviluppo della storia. Anche il gameplay ha subito una decisa rinfrescata per tenere il passo con le produzioni attuali di genere (non che su Wii abbondino, intendiamoci), al punto che più che un vero e proprio remake è forse più lecito parlare di una reinterpretazione. Prepariamoci dunque a sfruttare le ormai immancabili coperture e gli attacchi ravvicinati, mentre potremo scordarci dei vecchi pack energetici a favore dell'ormai diffusissima auto guarigione introdotta nel genere da Halo. Eppure l'appeal dell'originale non sembra tradito, e ora come allora il gioco offre un level design relativamente aperto e scenari interpretabili (approcciabili in chiave stealth), mentre il multiplayer promette di essere uno dei migliori mai visti su Wii, con split screen in locale (fino a 4 giocatori, con personaggi selezionabili tra i più noti delle pellicole) e un solido online, e che propone cinque diverse mappe, tre modalità standard (moltiplicabili attraverso ampie personalizzazioni) e l'opzione "Golden Gun", in cui si muore con un colpo solo. Il comparto tecnico sembra invece un sassolino nella scarpa, rimanendo appena nella media (anche se la strada da fare è ancora parecchia), mentre il sistema di controllo sarà liberamente configurabile, e, a fianco dell'accoppiata Wiimote-Nunchuk o Wii Zapper, forse i nostalgici preferiranno utilizzare un Classic Controller per fare un salto indietro nel tempo. In compagnia di Bond!

Andrea Peduzzi



UP: Pur ovviamente rinnovato rispetto all'originale per Nintendo 64, il comparto artistico non dimostra di avere la proverbiale "marcia in più", con un design dei personaggi decisamente poco ispirato.







UP: La difficoltà di etichettare LittleBigPlanet 2 si esemplifica superbamente in questo screenshot.

LittleBigPlanet 2

CONCEPT Il "Play, Create, Share" di Media Molecule torna aprendosi alla competizione e a nuovi, impensabili generi.

Datemi un Sackboy e vi capovolgerò il mondo!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Inghilterra
Developer: Media Molecole
Publisher: SCEE
Uscita: TBA
Genere: Platform
Giocatori: TBA

Profilo Media Molecule

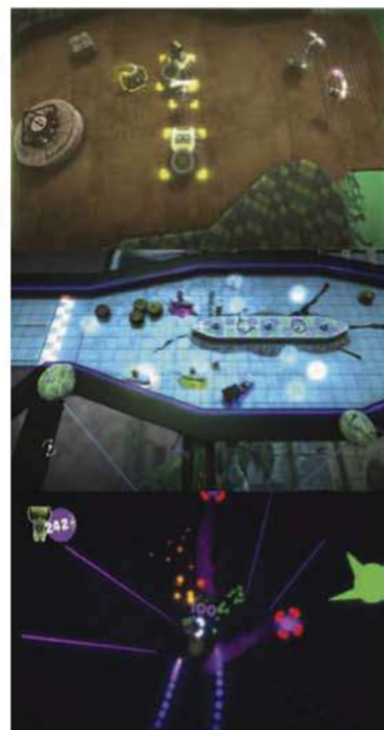
Fondata nel 2006 dagli ex-dipendenti di Lionhead Studios artefici del fenomeno Rag Doll Kung Fu, Media Molecule si è contraddistinta fin dagli esordi grazie alla sua opera prima, LittleBigPlanet, in breve tempo divenuto la mascotte della PlayStation 3 e capace di unire critica e pubblico. A compendio di tale successo, la casa inglese è stata nel 2010 acquistata da SCEE, divenendo uno dei suoi team interni di punta; stile e UGC sono le parole d'ordine per una realtà giovane ma già a livelli che in molti definiscono artistici.

Storia Media Molecule

LittleBigPlanet
2008 (PS3)

LittleBigPlanet
2009 (PSP)

A LittleBigPlanet non bastava essere divenuto sinonimo di UGC griffato in grado di adattarsi e sporcare qualsiasi superficie espressiva, e di aver rivoluzionato il modo di intendere i platform e l'esperienza cooperativa, tra l'altro con dei serafici e camaleontici pupazzi di pezza. Negli psichedelici reami di Media Molecole, il folle e visionario ronzio neuronale non è mai davvero terminato, e dopo l'annuncio di qualche settimana fa, l'E3 è stata l'occasione ideale per capire a quale ennesimo terremoto creativo prepararci. Inutile dirlo, la scossa si è avvertita all'interno della linfa da cui nasce e si eleva ogni idea abbastanza sfrontata per volare: i nostri Sackboy sono cresciuti e hanno deciso di violare ad allegro trotto i confini platform in cui erano stati segregati; è tempo ora di muoversi in ciò che assomiglia sempre più a una vera e propria piattaforma di creazione, ideazione e condivisione di giochi (e non solo, in realtà sono solo l'inizio). La flessibilità che si desume di questo strumento sembra, a un primo walzer di pupille, sconfinata: spazieremo dal puzzle ai racing game, passando a ibridi di difficile catalogazione e shooter (capaci di evocare Gradius come Rez nell'arco di pochi istanti); non mancheranno sessioni dal forte sapore RTS e neppure ambienti di gioco che di ludico non trasudano che all'apparenza, attraverso un'interfaccia altamente customizzabile. In sintesi assistiamo a quanto Mark Healey, Alex Evans e Dave Smith volevano attuare fin dall'inizio, ovvero una fucina in cui le potenzialità della comunità diventano viva realtà e momento di metabolismo culturale, d'estro o anche solo di svago. Non solo, ma in LittleBigPlanet2 sarà posta una particolare attenzione alla modalità competitiva, rendendo la collaborazione non il solo approccio da cui dipendere: in poche mosse potremo imbastire gare online secondo miriadi praticamente sconfinate di regole e abilità, il tutto sotto la forma di variegati minigiochi (nello specifico, alcuni di quelli visionati ruotavano sui concetti di QTE e rhythm game). Osservare che le linee morbide e accattivanti del primo sono state mantenute suona scontato, come potrete desumere voi stessi dalle immagini a corredo; meno che ne escano estremamente rinforzate e al limite della Game Art, dandosi inoltre a molteplici forme. L'abbondanza del primo capitolo sembra essersi espansa, quasi che il germoglio che rappresentava fosse sbocciato nella sua vera essenza (anche nella storia, pur se dolcemente frivola); che sia una prova di riflessi o un duello di tattica a impegnarci, la capacità del team inglese di creare un visual design coerente ma allo stesso tempo di continuo stimolo per ciascuno dei nostri sensi rimane confermata; meglio, da osannare con il più acuto dei cori. Confermati, infine, il supporto per l'onnipresente Move (ora spiegabile) e la presenza dei Sackbot, appunto bot sotto il controllo dell'utente suscettibili di totale rivisitazione. Per chi era convinto che la folle corsa di Media Molecule fosse giunta al termine, vi assicuriamo che non avete ancora visto nulla. Il Sackboy si stava solo riscaldando.



Enrico Gandolfi



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo 3DS
Origine: Giappone
Developer: Project Sora
Publisher: Nintendo
Genere: Action-Adventure
Uscita: TBA
Giocatori: TBA

Profilo Project Sora

Software house giapponese dalla storia in qualche modo peculiare, Project Sora è stata fondata nel 2009 da Nintendo per lavorare ai progetti destinati alla nuova console 3DS. Tuttavia, delle attività del piccolo studio quasi nulla si è saputo per circa un anno, fino all'annuncio esplosivo del nuovo Kid Icarus durante l'E3 2010. Project Sora è stata fondata da Satoru Iwata in persona e da Masahiro Sakurai, creatore del celebre personaggio di Kirby e ideatore, insieme a Iwata stesso, della fortunata serie Super Smash Bros. Con un esordio segnato dall'annuncio-bomba del nuovo capitolo di una delle serie più amate del NES, che può vantare una lunga schiera di fan devoti, non c'è dubbio che l'interessante software house abbia iniziato a muoversi con il piede giusto.



Non vi si stringe forse il cuore ogni volta che vedete i vostri miti a 8 bit raggiungere la terza dimensione? Kid Icarus è stato forse un po' più lento degli altri, ma non si può dire che alla fine l'attesa non sia stata ripagata!



Kid Icarus Uprising

CONCEPT Uno dei seguiti che più si è fatto attendere negli anni fa la sua comparsa in grande stile nelle vesti sfavillanti del 3D.

L'attesa è finita, si torna a volare!

Il ritorno di Kid Icarus è finalmente realtà, e ad annunciarlo è il leggiadro librarsi di un Pit in gran forma lungo gli schermi sgargianti del nuovo gioiello Nintendo. Vent'anni, tanto ci è voluto affinché si decidesse di dare una seconda chance a una serie tanto amata quanto sfortunata. Adombrato dalla luce accecante del "fratello" Metroid, Kid Icarus ha vissuto una parentesi breve ma intensa, che ha lasciato un segno indelebile nel cuore dei tanti appassionati che per anni ne hanno proposto a gran voce il ritorno. Lo splendido video mostrato durante la conferenza E3 di Nintendo, dunque, aveva anche il sapore della riconciliazione dovuta con quella parte d'utenza che negli ultimi anni si era sentita messa da parte, quasi relegata in un angolo, a causa delle politiche adottate dalla Grande N. Oltre alla maestosità della grafica che il nuovo, rivoluzionario portatile sembra sfoggiare, quello che ha colpito particolarmente nel video di Kid Icarus Uprising è stato il mix esplosivo di elementi action e sezioni sparatutto che ricordano il recente Sin and Punishment: Successor of the Sky per Nintendo Wii e che, fondendosi, sembrerebbero dar vita a un tipo di gameplay che non ha precedenti. Personaggi familiari come la dea Palutena e la sua nemesi Medusa fanno la loro eclatante comparsa d'obbligo, rubando pochi secondi ai minuti contati del trailer, tanti quanto basta per far gola anche al più scettico degli astanti. E su tutti non può che spiccare lui, Pit, il giovane angelo dalle ali immacolate che ammiccando maliziosamente verso il pubblico commosso, chiede scusa con candore per averci "fatto aspettare tanto". Da quello che si è potuto vedere, non si è purtroppo capito quanto 3D ci sarà nel gioco e come la nuova tecnologia risulterà in concreto influente. Ma il tempo per rendercene conto non ci manca, per carità, abbiamo atteso per anni, non ci spaventano certo pochi mesi. Pit amato, Pit invidiato. Uno dei pochi personaggi della storia videoludica a poter disporre della caratteristica che da sempre l'uomo anela: il miracolo del volo, la libertà di un paio d'ali.
Nintendo parte all'attacco, dunque, e lo fa con un prodotto di punta. Chiama in causa la propria storia e la inserisce a forza nell'imminente futuro. Non c'era probabilmente un titolo migliore per aprire quella che si rivelerà, con ben pochi dubbi, una nuova, fortunata stagione per il colosso nipponico. Le ali dell'Icaro di Kyoto non sono di certo fatte di cera e sono pronte a trasportarci in volo verso nuovi, sconfinati orizzonti.

Arianna Buttarelli







Child of Eden

CONCEPT ■ Tetsuya Mizuguchi ci mostra la strada per una nuova frontiera videoludica, il "multi-sensory FPS". Pronti al grande salto?

Quando i 5 sensi non bastano

Da sempre il concetto di genio è accompagnato da un'infinita serie di discussioni riguardo ai "requisiti minimi" necessari per fregiarsi di tale appellativo; tuttavia esistono alcune rare occasioni in cui il limite della genialità viene superato in un modo così netto e insindacabile da non lasciare spazio al benché minimo dubbio. I protagonisti di questa storia sono Ubisoft, in veste di publisher, Q?Entertainment, developer giapponese di assoluto spessore, e, soprattutto, Tetsuya "Miz" Mizuguchi, che, in occasione dell'E3, ha presentato al mondo la sua ultima opera: Child of Eden. Definito dal game designer un "multi-sensory FPS", questo nuovo titolo si presenta come un qualcosa di completamente nuovo e originale. Di base si tratta di uno sparatutto in prima persona, ma è stato realizzato per sfruttare al massimo le innovative caratteristiche del Kinect e del PlayStation Move.
Il sistema di controllo permetterà al giocatore di interagire direttamente con gli psichedelici elementi sullo schermo che si presenteranno in un susseguirsi di colori, suoni ed emozioni. L'intenzione dei programmatori è quella di offrire un'esperienza di gioco completa e in grado di coinvolgere non solo la vista ma anche l'udito e, in generale, l'immaginazione. Persino la storia, semplice ma allo stesso tempo dalle profonde implicazioni, è stata scritta per sottolineare l'aspetto immersivo di Child of Eden. Tramite il Progetto Lumi, il genere umano sta cercando di ricreare una personalità completa e senziente all'interno dell'archivio di tutti i ricordi umani, l'Eden appunto. Durante le fasi finali del processo, però, qualcosa va storto e l'archivio viene corrotto da un virus sconosciuto. Il compito degli utenti consiste nel salvare Eden da questa minaccia e, per farlo, verranno catapultati all'interno del registro per combattere l'invasore "faccia a faccia". Le virgolette sono d'obbligo, dato che si tratta di un'ambientazione completamente astratta, che mette l'utente di fronte alla visione che Mizuguchi ha della mente umana. Sfruttando il nuovo sistema di controllo e una nuova (e misteriosa) interfaccia audio, si verrà catapultati in un'allucinogena serie di immagini e suoni, prendendo parte a un viaggio in una mente, grande quanto l'umanità, che non sembra avere forma e sfugge a ogni definizione convenzionale. Se qualcuno stava cercando una declinazione efficace per Kinect e Move, potrebbe aver trovato la risposta; ancora una volta, Mizuguchi stupisce, promettendo una nuova prospettiva, innovativa e artistica, sulle opere multimediali interattive. |||

Vittorio Vassalli







Right: Tetsuya "Miz" Mizuguchi, game designer del titolo, ha specificato che Child of Eden non deve essere considerato un normale shooter, bensì un "multi-sensory FPS", un genere videoludico nuovo di zecca che promette di coinvolgere il giocatore in modo molto più profondo e innovativo di qualsiasi altro.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Q? Entertainment
Publisher: Ubisoft
Uscita: Inizio 2011
Genere: Multi-Sensory FPS
Giocatori: TBA

Profilo Q? Entertainment

Fondata nel 2003 da Tetsuya "Miz" Mizuguchi, geniale e visionario Game Designer precedentemente in forza nelle fila di SEGA, e da Shuji Utsumi, personaggio storico dell'industria videoludica che ha lavorato per Sony, SEGA e Disney, Q? Entertainment è uno dei developer giapponesi più operosi e originali. Sempre attiva sul fronte della ricerca di nuove e brillanti soluzioni per innovare meccaniche concept di gioco, questa azienda ci ha già regalato dei piccoli capolavori come la serie Lumines e l'interessantissimo puzzle game per Nintendo DS, Meteos.

Portfolio Q? Entertainment

Lumines
2004 (PSP)

Meteos
2005 (DS)

Every Extend Extra
2006 (PSP)

Ninety-Nine Nights
2006 (Xbox)

Rez HD
2008 (Xbox)

Peggle
2009 (DS)





Ninety-Nine Nights 2

CONCEPT ■ Dopo il primo, insoddisfacente capitolo, N3 prova nuovamente a cavalcare l'onda sanguinaria dei GdR hack-and-slash.

L'indiscreto fascino del massacro

Con l'arrivo del secondo capitolo, Ninety-Nine Nights assume a pieno diritto il titolo di "serie", puntando sulla scelta di proporre un nuovo gioco esclusivamente revisionando e correggendo i difetti del precedente. Ma siamo poi sicuri che siano stati solo i cali di frame-rate e altre sbavature di tipo tecnico a determinare la media di voti, non certo esaltante, raccolta dal primo N3?
Il passare del tempo produce risultati in qualche modo paradossali per il genere al quale giochi come Ninety-Nine Nights 2, o il più famoso Dynasty Warriors, appartengono. Genere che, con il progredire delle possibilità tecnologiche, riesce forse più di altri a concretizzare e valorizzare i propri intenti scenografici ma che, in maniera quasi parallela, subisce un evidente invecchiamento, non riuscendo a proporre nulla di concretamente evoluto in termini di gameplay.
In Ninety-Nine Nights 2 i nemici, presenti in generosa quantità ovunque, si riveleranno ben presto carne da macello al servizio del giocatore che abbia voglia di far strage premendo, anche a caso, qualche tasto.
Anche osservando l'IA dei vostri alleati, capirete come la loro esistenza non abbia altro senso se non quello di incrementare il numero di comparse sullo schermo.
Ma questa è la logica del gioco, questo il concretizzarsi dei suoi intenti. L'esagerazione della quantità, il massacro fine a se stesso per gratificare l'ego del giocatore. È un discorso puramente estetico, quasi un voler dimostrare in termini videoludici quello che tanti film traducono in effetti speciali. Tutto il resto è di contorno, dal sistema di potenziamento rapido ed essenziale, all'evolversi delle possibilità della trama, fondate sulla scelta di cinque personaggi diversi nelle caratteristiche di combattimento ma tutti ugualmente destinati all'unico compito di sterminare nemici a iosa e senza tante difficoltà.
Sul fatto che ci sia ancora qualcuno capace di apprezzare, oggi come oggi e in barba alle numerose alternative che il mercato offre, un po' di sano button mashing è difficile fare previsioni. Pur non trovandoci di fronte al prodotto completo, comunque, l'entusiasmo stenta a decollare. Vedremo che succederà fino all'uscita sugli scaffali.

Arianna Buttarelli

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: Giappone
Developer: feelplus
Publisher: Konami
Genere: Hack and Slash, Role-playing
Uscita: Estate 2010
Giocatori: 1-2

Profilo feelplus

Fondato in buona parte da ex-membri di Square Enix, Nautilus e Sacrab e sussidiario di AQ Interactive, lo studio nacque, nelle intenzioni di Microsoft, per supportare lo sviluppo dei videogame prodotti da Mistwalker, la software house di Hironobu Sakaguchi (creatore della serie di Final Fantasy). Grazie all'indipendenza in seguito acquisita, la piccola feelplus ha avuto negli ultimi anni la possibilità di concentrarsi su diversi interessanti progetti, che hanno visto la luce su Xbox 360, NDS e Wii.

Storia feelplus

Lost Odyssey
2007 (Xbox 360)

Blue Dragon Plus
2008 (NDS)

Infinite Undiscovery
2008 (Xbox 360)

Star Ocean: The Last Hope
2009 (Xbox 360)



■ LEFT Non dateci subito la colpa, quello che vedete non è un difetto dell'immagine. Si tratta "solo" del sangue dei vostri nemici che Galan si diverte a far schizzare senza tanti compimenti qua e là.





Right: Secondo Sony, Ghost of Sparta avrà il 25% in più di gameplay rispetto al predecessore, il 57% in più di sangue e il 16% in più di decapitazioni. Okay, queste ultime due percentuali ce le siamo bellamente inventate, però siamo sicuri di non essere andati troppo lontani dal vero!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PSP
Origine: USA
Developer: Ready at Dawn Studios
Publisher: Sony
Uscita: Fine 2010
Genere: Azione-Avventura
Giocatori: 1

Profilo Ready at Dawn

In pochi conoscevano questo team prima di God of War: Chains of Olympus; il primo gioco di Ready at Dawn è stato uno spin-off di Jak & Daxter su PSP che non aveva attratto troppo interesse. Ma Chains of Olympus era un vero piccolo capolavoro, che riusciva a portare alla perfezione l'epicità delle avventure di Kratos sulla console portatile di Sony. Non sorprende, dunque, che il gruppo sia formato da ex impiegati di Naughty Dog e Blizzard.

Storia Ready at Dawn

Daxter
2006 (PSP)

God of War: Chains of Olympus
2008 (PSP)

Okami
2008 (Wii)

God of War: Ghost of Sparta
2010 (PSP)

God of War: Ghost of Sparta

CONCEPT ■ Ready at Dawn riprende le redini della serie di God of War, questa volta narrandoci gli eventi tra il primo capitolo della saga e il suo sequel.

Ready at Dawn dimostra ancora una volta la sua genialità

Mentre l'hype di God of War III era al massimo, Sony aveva assicurato ai fan della serie che Kratos era ormai arrivato alla fine delle sue avventure. Il terzo capitolo della saga ne avrebbe ineluttabilmente segnato anche la fine.

Comunque, chi ha avuto la possibilità di finire il gioco e ne ha visto la scena conclusiva dopo i titoli di coda avrà anche notato che, nonostante le affermazioni di Sony, il publisher non sembra poi tanto convinto di voler terminare davvero la storia del Fantasma di Sparta. Gli ultimi minuti di God of War III lasciano comunque aperta una possibilità che Kratos ritorni, se mai si dovesse cambiare idea in proposito.

E di sicuro succederà. Sony non è pronta a lasciar andare una simile gallina dalle uova d'oro, e così il recente annuncio dello sviluppo, da parte di Ready at Dawn, di God of War: Ghost of Sparta su PSP non è che una conferma di ciò che immaginiamo. Tra l'altro, si tratta di un'operazione di marketing di tutto rispetto: proprio quando l'eccitazione per God of War III stava iniziando a scemare, ecco un altro titolo su cui i fan potranno continuare a sbavare allegramente.

Sony sa bene che ai giocatori piace Kratos, e sebbene al momento la storia sembri conclusa, ci sono innumerevoli spunti ancora da considerare, e parti della mitologia dello Spartano rimaste ancora da raccontare.

Ghost of Sparta si concentra sui fatti tra il primo God of War e God of War II, una sezione della storia che in parte è stata già esplorata da God of War: Betrayal (gioco per cellulari), ma che ancora manca di molti dettagli narrativi. Tutto ciò che sappiamo, in realtà, è che dopo aver ucciso Ares e aver tentato il suicidio, a Kratos è stato garantito il trono del Dio della Guerra sull'Olimpo. Poi l'abbiamo ritrovato che scansava gli altri dei e usava i suoi poteri per aiutare gli Spartani. In Ghost of Sparta, vedremo l'ascesa di Kratos con i nostri occhi, in un'avventura che vedrà il guerriero liberarsi degli incubi del passato, oltre a scoprire le origini del suo tatuaggio, delle sue cicatrici e della sua amata e perduta famiglia.

Potete ovviamente aspettarvi il solito gameplay di azione sfrenata e violentissima, oltre a qualche enigma, ma quello che vi stupirà positivamente, nella nuova opera di Ready at Dawn, sarà l'impatto emozionale che questo capitolo della storia di Kratos riuscirà a regalarvi, allontanandosi dai suoi "fratelli" più selvaggi e brutali. La scena in cui il giocatore dovrà ripetutamente premere il tasto Cerchio per spingere via Calliope, la figlioletta dello Spartano, sarà incredibilmente commovente. E saranno proprio i momenti come questo a rendere Ghost of Sparta qualcosa di ben più memorabile dell'ennesimo picchiaduro pieno di sangue.

Il team di sviluppo in questione ci aveva già offerto in passato uno dei più bei giochi per PSP. A questo punto, non aspettiamo altro che l'ennesima dimostrazione di genialità da parte di Andrea Pessino (sì, il fondatore dello studio è un nostro connazionale, se non lo sapevate!) e soci.

Francesca "Franny" Noto









ARMA II: Operation Arrowhead

CONCEPT ■ Atterra il simulatore bellico erede spirituale di Operation Flashpoint. Più veicoli, mappe inedite e una campagna in singolo rivisitata per la nostra sete di guerrafondaio verismo.

Si torna alla guerra, quella vera...

Operation Flashpoint evoca uno strano moto nostalgico, se non romantico. Un'alchimia rivoluzionaria lo permeava, quella sensazione di guerra aperta e reale capace di frantumare con un solo colpo ben mirato intere schiere di nemici ignoranti, pelli coriacee e livelli lineari. Da allora, tutti abbiamo seguito con trepidazione le vicende di Bohemia Interactive Studio, che, perso il proprio franchise, ha riprovato a imporsi con l'ottima serie di ARMA, in cui si inserisce il prossimo Operation Arrowhead, espansione stand alone del secondo capitolo.

Inutile dire che fin dall'inizio, la versione preliminare che abbiamo potuto provare, vicina ormai a quella definitiva, appaga le nostre aspettative. Siamo di fronte a maggiore realismo, inediti mezzi e un'accuratezza nell'esperienza di gioco capaci perfino di superare il già mastodontico predecessore. Nonostante alcune animazioni da migliorare e qualche incertezza del motore grafico, chiamato del resto a uno sforzo inimmaginabile, considerando le centinaia di chilometri quadrati che potremo conquistare, i nostri primi scontri si sono dimostrati snelli, variamente interpretabili e nel solco dell'amata e maniacale tradizione.

Saremo chiamati nell'Asia Centrale, sempre sotto il vessillo yankee, in quel di Takistan, regione fittizia modellata sulla morfologia dell'Afghanistan in cui sedare ogni bellicosità; forze ceche, tedesche e con pacifici elmetti blu ci faranno buona compagnia, ovviamente all'insegna di un'estrema verosimiglianza. Quello che si prospetta, ancora insondabile nelle missioni da noi provate, è un single player più vario e dinamico, dove, come nel recente Lost Planet 2, vestiremo molteplici divise e abbracceremo molteplici credi; ciò che conta, tuttavia, è lo scenario di guerra, il resto suona soltanto come rumore, per un vero appassionato. Ne consegue che, di nuovo, il tatticismo la fa da padrone, privilegiando una soppesata avanzata piuttosto che un approccio avventato; si denota il ritorno dell'impalcatura rigida e se vogliamo ingessata della serie, nonostante un sistema di coordinamento con i propri commilitoni e un editor più flessibili rispetto al passato; è forse giunta l'ora di scontri a fuoco meno ragionati e più fluidi, ma crediamo che a tale stadio di sviluppo sia ormai una speranza inutile; la concitazione del confronto bellico reale spesso è stata sacrificata da Bohemia, e del resto siamo in tutt'altro campo rispetto a un Call of Duty: sarebbe utopia pretendere un ibrido, tanto meno da un sequel.

Rimane quindi vero l'assunto che la natura della saga non è stata mutata. Un approccio sconfinato, non direzionato e per questo impegnativo, senza scendere a patti. Sperando che le imperfezioni tecniche siano limate e che il plot si riveli all'altezza della versatilità di azione, attendiamo di scendere dall'elicottero, accarezzare l'erba e far tuonare il nostro verbo di piombo.

Enrico Gandolfi



■ UP La tattica e il ragionamento vincono ancora una volta sull'avventatezza. In questo, ARMA II non è cambiato quasi per niente rispetto al suo predecessore.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Repubblica Ceca
Developer: Bohemia Interactive Studio
Publisher: 505 games
Genere: Sparatutto tattico
Uscita: Luglio 2010
Giocatori: TBA

Profilo Bohemia Interactive Studio

Fondata nel 1999 e di stanza a Praga, Bohemia è una software house divenuta sinonimo di eccellenza per le simulazioni militari di aspirazione realistica. Dopo il capolavoro Operation Flashpoint si è occupata sia di programmi per il training dell'esercito americano. sia di nuove tecnologie, supportando prodotti di terzi come Wanted e Universe at War: Earth Assault.

Storia Bohemia Interactive Studio

Operation Flashpoint: Cold War Crisis
2001 (PC)

ArmA: Armed Assault
2007 (PC)



Fable 3

CONCEPT ■ Il simulatore di ego del leggendario Peter Molyneux torna in piena tempesta egemonica. E con idee del tutto innovative: le nostre brame si estenderanno ai confini di noi stessi.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PC
Origine: Inghilterra
Developer: Lionhead Studios
Publisher: Microsoft
Genere: GDR
Uscita: 26 ottobre 2010
Giocatori: 1

Profilo Lionhead Studios

Sorta dalla ceneri della compianta Bullfrog, software house responsabile di Syndicate, Dungeon Keeper e Populous, Lionhead fu fondata da Peter Molyneux nel 1997, per poi essere acquisita nel 2006 da Microsoft. Coraggiose e spesso controverse le sue produzioni, a partire dal god game Black & White, caratterizzato da un'avveniristica intelligenza artificiale, passando per il machinima maker The Movies fino alla serie Fable, che soprattutto con il secondo episodio ha trovato la piena consacrazione. Una realtà all'insegna della sperimentazione e, perché no, anche dell'azzardo.

Storia Lionhead Studios

Black and White
2001 (PC)

Fable
2004 (Multi)

Black and White 2
2005 (PC)

The Movies
2005 (PC)

Fable 2
2008 (Multi)

Lunga vita al Re

Peter Molyneux è futuro. Non importa il dove, il come o il quando; chi lo ascolta riesce a delineare nella propria mente orizzonti futuri, a cui la razionalità spesso non crede, ma a cui la nostra immaginazione cede totalmente. Quando poi si aggiunge la rodata esperienza di un terzo capitolo, ogni apparizione ufficiale è pura morfina fantasy iniettata in vena, e questo E3 non è stato da meno. Quanto abbiamo visto a Los Angeles non fa che confermare l'alone incantevole conferito dal brit steampunk già intravisto alla scorsa GDC, con un'interfaccia semplificata al massimo grado per favorire la gestione dell'avatar e scontri eleganti quanto spettacolari. L'aplomb stilistico è riversato, saturandosi di bronzo e ruggine, ritmato da scoppiettanti fulmini magici e spavalde pose plastiche. Figli del protagonista del precedente capitolo, il nostro destino sarà intarsiato di vendetta e riscatto, e questo perché saremo abbandonati, mentre nostro fratello avrà tutto: amore, potere, gloria. Ma non per molto: eroi solitari, condottieri di una massa rivoltosa, ci riprenderemo ciò che è nostro per diritto di nascita. E diverremo così la nostra nemesi, l'opposto, in una danza di specchi in cui il bene non è altro che riflesso del male, e ogni frontiera morale è confusa, vaga. Sarà nelle vesti del sovrano di un'intera nazione che dovremo confrontarci con dimensioni etiche e possibilità pratiche finora sconosciute, nella tradizione visionaria di Molyneux: eserciti in livrea da combattimento, consenso e rabbia popolari, rettitudine e politica scaltrezza. Tuttavia, nonostante tali premesse, il gameplay si offre assai familiare seppur velocizzato, una sorta di piacevole dejà vu migliorato. Il cane che ci accompagna sembra aver assunto una maggiore funzione offensiva, mentre le magie si sono ampliate e combinate; la fase esplorativa si arricchirà di gonfie navicelle, velieri e primordiali macchine a vapore, coerentemente con l'epoca delle grandi esplorazioni che il design ricorda platealmente. Infine, dovremo collaborare con i diversi personaggi secondari in maniera attiva, portandoli nelle nostre avventure tramite una stretta di mano che suggerisce subito alla mente un certo Kinect (oltre a indicarci dove ICO ha influenzato il padre di Theme Hospital): pur se supportato con tutta probabilità nel sistema di tocco, l'ex Natal non sarà necessario all'esperienza di gioco, il ché si traduce in un contributo meno pregnante di quanto in diversi si attendevano. Eppure, i muscoli di Fable 3 risiedono in tutt'altra alchimia; non ci stiamo riferendo al pur ottimo doppiaggio che vanta tra i propri nomi Sir Ben Kingsley, ma alla sospensione del giudizio, dove finisce il quotidiano, il realismo, il previsto e il disilluso, e inizia qualcos'altro. E noi vogliamo credere.

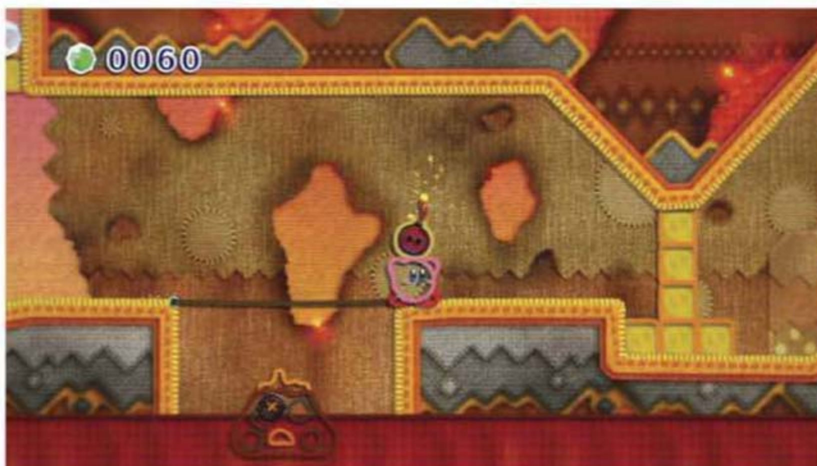
Enrico Gandolfi





■ UP L'atmosfera è intrisa dei vapori di una Albion mutata, in nome di un vaporoso e fagocitante progresso. Un'esperienza che potremo vivere anche con un amico in una curata modalità co-op.







UP Oltre alle varie abilità già citate, Kirby riuscirà anche a ipnotizzarvi dondolando sullo schermo. L'immagine non rende, ma vi assicuriamo che a noi è successo.

Kirby's Epic Yarn

CONCEPT Uno dei classici personaggi Nintendo torna su Wii in una nuova veste ricamata su misura, tra innovazioni grafiche e di gameplay.

Un gomitolo di filo rosa

Kirby è senza dubbio una delle mascotte Nintendo che da lungo mancava all'appello su Wii. Insieme al collega Donkey Kong, altro gradito ritorno di questo E3 2010, era l'unico personaggio a non poter vantare ancora un gioco tutto suo, e non era difficile immaginare che prima o poi sarebbe uscito fuori un nuovo titolo che avesse come protagonista la tenerissima palla rosa inventata da Masahiro Sakurai.

Riuscire a creare un platform sperimentale e innovativo, dalle parti di Nintendo, non sarebbe stata un'impresa particolarmente difficile; tuttavia, Kirby non è Mario, e in un certo senso con il suo personaggio non ci si possono permettere le stesse libertà. Stravolgere il gameplay che per lunghi anni aveva caratterizzato la serie, probabilmente, poteva rivelarsi una scelta infelice qualora i fan di vecchia data non avessero dovuto apprezzarne gli esiti, mancando al brand quella forza di richiamo assoluto verso l'utenza Wii che altri titoli, come per esempio Mario Galaxy, esercitano in ogni caso. Per riuscire allora a proporre un gioco che in qualche modo svecchiasse la serie ma, al contempo, ne preservasse intatto lo spirito, gli sviluppatori di HAL Laboratory hanno ben pensato di lavorare intensamente sullo stile grafico del gioco, dotandolo di un appeal visivo decisamente sui generis.

L'aspetto che sfoggia Kirby's Epic Yearn, infatti, è la prima cosa che positivamente colpisce non appena si entra in contatto con il titolo; forse anche per via dei personaggi bidimensionali che lo popolano, e che in qualche modo fanno tornare alla mente l'indimenticabile Paper Mario.

Kirby stesso è tratteggiato con un unico, sottile filo rosa, e si muoverà lungo livelli disegnati in modo da creare l'effetto di un fondale fatto di stoffa. Se quindi il simpatico personaggio viene in qualche modo "svuotato" della propria morbida consistenza, allo stesso tempo guadagna anche nuove interessanti abilità derivate dalla sua diversa natura. Utilizzando, infatti, proprio il filo che lo compone, Kirby potrà catturare i nemici usandolo a mo' di lazo, combatterli e, interagendo con bottoni, cerniere, toppe e altri elementi del medesimo genere, modificare la struttura dei livelli deformando, piegando, e arricciando il tessuto dal quale sono ricavati.

A quanto ci è sembrato di notare anche dalla demo offerta durante l'E3, Kirby's Epic Yarn non sarò un titolo troppo difficile, né da giocare né da concludere. Si tratta, in ogni caso, del ritorno del caro vecchio platform che abbiamo imparato ad amare, ricamato con originalità e maestria e intessuto di una nuova, delicata magia. |||

Arianna Buttarelli

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo Wii
Origine: Giappone
Developer: HAL Laboratory, Inc.
Publisher: Nintendo
Uscita: 2011
Genere: Adventure
Giocatori: 1

Profilo HAL Laboratory, Inc.

Il nome della compagnia (fondata nel lontano 1980) è un palese tributo al computer HAL 9000, presente nel capolavoro di Stanley Kubrick 2001: Odissea Nello Spazio. Nel 1993, presidente di HAL Laboratory fu nientemeno che Satoru Iwata, attualmente CEO e quarto presidente di Nintendo. Altro personaggio chiave all'interno della compagnia è stato Masahiro Sakurai, che ha ne ha fatto parte fino al 2003. Sakurai è la mente dietro la serie Super Smash Bros. e l'ideatore del personaggio di Kirby. HAL Laboratory iniziò la propria produzione sviluppando videogiochi per Commodore VIC-20 e MSX.

Storia HAL Laboratory, Inc.

Kirby: Nightmare in Dream Land
2002 (GBA)

Kirby & the Amazing Mirror
2004 (GBA)

Kirby: Power Paintbrush
2005 (NDS)

Kirby Mouse Attack
2007 (NDS)

Kirby Super Star Ultra
2008 (NDS)









The Witcher 2: Assassins of Kings

CONCEPT ■ Novità dall'E3 per il GDR di CDProjekt, che torna con una nuova veste grafica, un sistema di combattimento snellito e una trama che si preannuncia la reincarnazione videoludica del dark fantasy d'autore.

Epici echi all'orizzonte: il cacciatore reclama rispetto nella sua sanguinaria maturità

The Witcher non ha avuto la gloria che meritava; prima di Mass Effect, ben oltre il primo Fable, antesignano di un background che sprizzava tinte oscure, raccontando di un'epoca ormai edulcolorata dal fantasy odierno. Sarà stata l'originalità slava, o la piattaforma su cui girava che sconta una sempre maggiore crisi di attenzione, ma pur rivelandosi un successo, non ha toccato le corde che di pochi. Il suo seguito lo sa, e sembra essersi fatto garante di questa vendetta, di portare gli onori del proprio padre alla piena emancipazione mainstream. A Los Angeles abbiamo visto il ritorno di concetti delicati quale segregazione razziale, multiculturalismo, religione e relativismo culturale, e il peso di una violenza autentica, fredda, spogliata di ogni spettacolarità.
Geralt di Rivia, uccisore di abomini, torna nel nostro controllo con un sistema di combattimento meno indiretto del passato, capace di dialogare con il giocatore in maniera più frenetica, ruvida. La componente action sembra quindi molto più accentuata, pur rimanendo flessibile e appagante; ad assecondare questa nuova impostazione, il campo di battaglia sarà luogo di evoluzione e interazione per il protagonista, che ora potrà saltare, arrampicarsi e sfruttare il terreno a suo vantaggio negli infernali scontri che lo attendono. Il tutto in un ambiente di gioco che ci è stato promesso privo di caricamenti, ricettivo in ogni sua particella e dalle aspirazioni macroscopiche: un universo fiammingo e graficamente superbo, capace di costituire un sistema collettivo che ricordi le nostre azioni, i nostri successi e certo anche le nostre colpe. La trama ovviamente torna con i suoi molteplici finali e i suoi bivi, le cui conseguenze saranno insondabili e non sul classico solco di bene e male, una semplificazione che spesso annienta le promesse più audaci. Torna anche la componente degli incontri amorosi, stavolta meno minigioco di contorno e maggiormente significativa all'interno della storia; un cambiamento coerente con la filosofia della serie, che non può concedersi divagazioni o leggerezze. Si prospetta una durata complessiva concisa, capace tuttavia di garantire un'elevata rigiocabilità; davanti ai nostri occhi prenderà vita un mondo teatro di innumerevoli racconti, piuttosto che di una sola, rigida storia. I dialoghi tornano rimpolpati e flessibili, in cui intervenire con diverse inclinazioni che ora si possono combinare per reazioni dall'inaspettata profondità. Probabilmente la risposta europea a Dragon Age a prima vista non sarà abbracciata dalla vostra immaginazione, ma è solo per abitudine estetica; se resisterete qualche secondo, vedrete che anche il fantasy può essere riscritto. Da voi. |||

Enrico Gandolfi



■ UP Probabilmente The Witcher 2 non sarà confinato su PC ancora per molto, a detta degli sviluppatori...

INFORMAZIONI

Dettagli
Formato: PC
Origine: Polonia
Developer: CD Projekt Red Studio
Publisher: CDProjekt
Genere: GdR
Uscita: 2011
Giocatori: TBA

Profilo CD Projekt
CD Projekt nasce nel maggio del 1994. Presto divenuta leader nella distribuzione, traduzione e pubblicazione di videogiochi per computer e a contenuto educativo per l'Europa Centrale, e nel 2002 fonda la divisione RED STUDIO, specializzata nel game development. Primo parto di tale realtà è The Witcher, GdR per PC ispirato alla omonima saga letteraria di Andrzej Sapkowski; un'opera che convince sia pubblico che critica per la profondità della trama e le scelte etiche di cui è intessuta. Il successo del gioco diffonde il nome di CD Projekt in tutto il mondo.

Storia CDProjekt
The Witcher **2007 (PC)**



Epic Mickey

CONCEPT ■ Basta con sorrisi e buone maniere. Questa volta Topolino ritorna più aggressivo che mai, grazie alle idee di un Warren Spector in grande spolvero.

In trappola col topo

"Tutto iniziò con un Topo" è la classica frase attribuita a Walt Disney riguardo alla creazione del suo impero. Sì, ma in quanti conoscono davvero bene suddetto roditore? Senza ombra di dubbio, Warren Spector può dirsi uno dei massimi esperti in materia, perché Epic Mickey è prima di tutto un grande atto d'amore nei confronti della cosmologia disneyana e del suo protagonista più iconico. Come già si sapeva da tempo, il grande game designer intende rendere giustizia al personaggio, che nasce come un ragazzaccio di campagna (come, del resto, era Walt stesso) e si è snaturato suo malgrado negli anni fino a divenire poco più di una mascotte senza personalità. Il gioco si presenta come un platform con elementi GdR, ambientato nella cosiddetta Wasteland, una sorta di dimensione parallela dove finiscono tutte le creazioni Disney scartate o dimenticate (un po' come accadeva in Captain Rainbow di Nintendo). Le ambientazioni sono suddivise in una serie di hub, ed è possibile spostarsi da uno all'altro usando degli appositi passaggi ispirati ai più famosi corti "interpretati" da Topolino. Tra questi livelli, a tutti gli effetti platform a scorrimento laterale, non poteva mancarne uno dedicato al leggendario Steamboat Willie, con tanto di mucche e Gambadilegno in bianco e nero. Gli hub invece spazieranno in altri universi del mondo Disney, e uno di questi è dedicato a Peter Pan. Qui Mickey deve imbarcarsi in una serie di quest per aiutare Spugna a salvare i suoi compagni pirati, catturati per essere trasformati in... robot! Eh sì, perché la connotazione steampunk non si è per niente persa e, anzi, alcuni elementi sono stati ritoccati per essere ancora più dark, come il modello di Topolino, ora più simile ai primi artwork. Ma la sua caratterizzazione passa anche per le animazioni, esagerate, espressive e ricalcate sul modello di quelle dei suoi cartoon più famosi. L'arma a sua disposizione è un pennello controllabile tramite Wii Remote, in grado di erogare vernice e solvente, sotto forma di proiettili o getti; in alcuni casi, la vernice potrà anche convincere i nemici a passare dalla nostra parte. Oltre che a combattere, lo strumento servirà per ricostruire parti dello scenario dipingendolo, o per distruggerlo in modo da guadagnare dei tesori.

Epic Mickey si preannuncia un platform solido, con personalità e idee. Ma, soprattutto, è un vero amarcord della storia Disney più oscura (in tutti i sensi), che ha tutte le carte in regola per restituire a Mickey Mouse la dignità di cui per troppo tempo è stato privato. |||

Guglielmo De Gregori

INFORMAZIONI

Dettagli

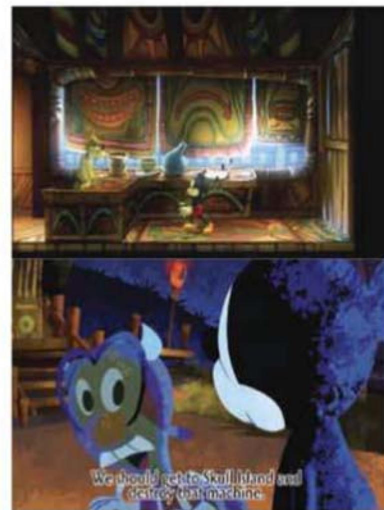
Formato: Wii
Origine: USA
Developer: Junction Studios
Publisher: Disney Interactive Studios
Uscita: 17 settembre 2010
Genere: Platform
Giocatori: 1

Profilo Junction Studios

Junction Point Studios viene fondata ad Austin (Texas) da Warren Spector nel 2005, in seguito alla sua dipartita da Ion Storm. Dopo aver lavorato per anni su di un progetto non meglio specificato, che avrebbe dovuto sfruttare il Source Engine, nel 2007 la compagnia viene acquisita da Disney Interactive Studios. Il primo titolo in sviluppo presso di loro ad essere annunciato è proprio Epic Mickey, anche se lo studio può contare sull'esperienza dell'uomo che ha lavorato su serie del calibro di Thief e Deus Ex; inoltre, il co-fondatore è il veterano dell'industria Art Min.

Storia Junction Studios

Epic Mickey
2010 (Wii)



UP Il gioco non è doppiato, ma Spector ha i suoi buoni motivi. Uno di questi è che la vocina di Topolino certo non renderebbe molto credibile la virata cool; inoltre, ai tempi del quasi-gemello Oswald il coniglio, la maggior parte dei corti era senza sonoro, motivo per cui i conti tornano.











Driver: San Francisco

CONCEPT Ubisoft e Reflection unite per il reboot di una leggenda del racing persasi per le vie moderne; il ritorno in carreggiata avviene a San Francisco. E dentro ognuno di noi.

Il coma sarà la nostra unica corsia

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, Wii, PC
Origine: Inghilterra
Developer: Ubisoft Reflections
Publisher: Ubisoft
Uscita: Autunno 2010
Genere: Racing
Giocatori: 1-8

Profilo Ubisoft Reflections

Con base nella ridente città di Newcastle, Ubisoft Reflections non è altro che il nuovo nome della storica Reflections Interactive dopo l'acquisizione da parte di Ubisoft nel 2006; fondata nel lontano 1984, ha sviluppato il cult Shadow of the Beast, e nel corso degli anni si è specializzata nella realizzazione di racing game di richiamo. Serie quali Demolition Derby e Driver hanno segnato epoche per la storia del genere, unendo uno stile di guida aggressivo a stilemi cinematografici del tutto innovativi.

Storia Ubisoft Reflections

Shadow of the Beast
1989 (Commodore)

Destruction Derby
1995 (Multi)

Driver
1999 (PSone, PC)

Driver 2
2000 (PSone)

Stuntman
2002 (PS2)

Driv3r
2004 (Multi)

Esistono cadute da cui è difficile rialzarsi. Ci sono nomi che col tempo diventano un peso intollerabile da difendere. Arrivano momenti in cui da ogni pulpito arrivano voci che ti incitano a smettere. Eppure, solo sbattendo la testa al suolo, solo crollando fino al proprio nadir possiamo ritrovare noi stessi, agognare al tempo che fu e scoprire di superare quel punto da cui siamo precipitati. Ruote alate oltre le nostre più rosee aspettative, questo abbiamo trovato nel caldo aere di Los Angeles ai box di Ubisoft. Ma prima una passo indietro: Driver può essere considerato uno dei primi, riusciti esempi di trama cinematografica unita a un genere, quello dei racing, di norma a digiuno di qualsiasi apprezzabile caratterizzazione. Le aspirazioni hollywoodiane erano poi supportate da uno stile di guida fresco, inserito in un contesto free roaming inedito e all'epoca rivoluzionario. Eppure, i seguiti non sono riusciti a riproporre lo stesso guizzo creativo, divenendo nel tempo ombre leggere di un cult dai più dimenticato. Quanto abbiamo giocato e visto, però, tutt'altro ci è parso che ombra. Ubisoft Reflection si è totalmente spogliata di paragoni e coerenza, dandosi a quel tipo di azzardo che a noi repubblicani piace; quando poi il coraggio è supportato dai fatti, il piacere diviene convinzione di star toccando un capolavoro del domani.

Viaggi della mente

Per uscire da un coma, a volte bisogna assecondarne un altro; il poliziotto sotto copertura John Tanner, storico protagonista della serie, ci accoglierà appunto nella sua mente, unico zona viva di un corpo confinato, a seguito di uno scontro con il suo peggiore nemico, su un letto d'ospedale; la sola fuga possibile è al volante della sua mente provata, attraverso le strade di una città nata per inseguimenti spettacolari e acrobazie qual è San Francisco. Ma un incipit azzeccato e una location all'altezza non bastano, al giorno d'oggi. Adesso ci vuole anima, punto. E qui la troviamo nomade, a vagabondare per macchine di volta in volta diverse, all'interno dell'open world più esteso che la serie abbia mai conosciuto; uno scenario che girerà limpidamente a 60 frame al secondo, ci promettono i ragazzi di Reflection, pur gestendo un dettaglio grafico che convince appieno e descrive con dovizia di particolari i diversi passaggi da fuoriserie a rottame fumante che proveremo sulla nostra pelle spirituale.
Avete sentito bene, il nostro stato etereo ci permetterà di passare da guidatore a guidatore, da auto ad auto a seconda di cosa troveremo nei paraggi e in base alla situazione, il tutto attraverso una modalità definita "Shift Mode". Ci vuole poco per far scorrere a un ralenti schizofrenico ciò che comporta tutto questo: premendo un tasto e dopo un rapidissimo cambio di interfaccia per inquadrare l'obiettivo, nell'arco di un secondo possiamo prendere il controllo del camionista che guida un autotreno nella corsia opposta per fermare chi stiamo inseguendo, o tirarci fuori pericolo saltando nella mente della vecchietta al volante di un'utilitaria a due metri di distanza per evitare l'inevitabile collisione. Saremo ovunque, e in nessun luogo.

Possessione al volante

Ma perché tale situazioni? Cosa porta Tanner a lottare nonostante per lui sia praticamente finita? La risposta è una nemesi capace di tormentarlo fin nel subconscio, ma capace anche di dargli la migliore ragione per resistere: la sana, vecchia e intramontabile vendetta. I fatti riprendono a pochi mesi di distanza dalla conclusione di Driver 3, appesi a un briciolo di consapevolezza dopo che Charles Jericho, avversario di Tanner per eccellenza, come gli appassionati della serie ricorderanno, gli ha sparato a sangue freddo dopo che suoi superiori piuttosto sconsiderati lo avevamo graziato da morte certa. Il coriaceo sbirro dalle grandiose capacità al volante dovrà dunque compiere una lotta all'interno della sua stessa mentre per ritrovare la consapevolezza necessaria a destarsi, e fermare la sua nemesi una volta per tutte. Nel suo ego in stasi, dovrà trovare quindi tutte le giuste ragioni per tornare alla vita.
Ma piuttosto che domandarvi i motivi della caratteristica più interessante del rinnovato gameplay di Driver, domandateci se è divertente; e la non scontata risposta è sì, da mancare il fiato, anche



UP Potrete scegliere liberamente la visuale attraverso la quale affrontare gli inseguimenti al cardiopalma del gioco, il che contribuisce alla riuscita del gameplay del nuovo Driver.





UN MONDO PIENO DI BIVI

La formula sandbox ovviamente prevederà un gran numero di missioni secondarie, in cui potremmo sperimentare nuove soluzioni di gioco. Il tutto sarà però rigorosamente sul sedile della nostra auto: i nostri piedi non toccheranno mai il suolo, a differenza degli ultimi episodi, molto più ispirati a GTA che non alla propria tradizione. Una scelta che giudichiamo azzeccata, riprendendo la formula del primo indimenticabile Driver.



DOWN Gli artwork mostrano uno stile tra l'estetica targata Rockstar e I comics americani

UP La fluidità dei passaggi da macchina a macchina è retta perfettamente dal motore grafico.









per l'annunciata evoluzione che questa nostra capacità potrà avere nel corso del gioco. Infatti, proseguendo nella trama, saremo in grado di espandere il nostro raggio di possessione e la relativa durata, con un aumento di poteri sempre più marcato; quasi che la coscienza che abbiamo del nostro stato vegetativo, al suo crescere, ci permetta di dominare meglio l'ambiente mentale che ci sta immobilizzando. Una componente tattica inedita per la serie, e anche un espediente per tenere serrato il ritmo delle corse, in cui gli incidenti non fermeranno il tuono dei motori, ma comporteranno solo un cambio di cilindrata. Per ricaricare questo potere, ovviamente limitato, sarà incoraggiato un comportamento che ogni scuola guida definirebbe eretico, se non direttamente votato al suicidio; salti mortali a rischio di immediata rottamazione, un elevato tasso di distruzione con contorni esplosivi e corse contromano sfidando un traffico attonito. Del resto, non dobbiamo certo preoccuparci del nostro fisico, un concetto che ora come non mai suona scomodo in un racing game.

Tra acrobazie e inseguimenti

La prova joypad alla mano si è dimostrata familiare e capace di catturarci immediatamente, sia per uno stile in parte ripreso dall'onnipresente aura di Gran Theft Auto, sia nel sistema di guida, spregiudicato e diretto come i predecessori, ma con una tendenza alle acrobazie sorprendenti; sarà uno scherzo navigare sugli tsunami asfaltati della città degli hippie, senza preoccuparci troppo di assetto, sterzate allo stato dell'arte o marce da scalare. Del resto, non stiamo parlando di una simulazione votata al realismo, ma di un inseguimento da vivere tutto d'un fiato, sfiorando di millimetri e secondi la morte e volendone ancora, e ancora di più; la dimensione onirica di Tanner, del resto, consente questo e molto altro: visuali oltre quelle canoniche (le classiche prima e terza persona), da cui poter osservare l'intera giungla urbana che ci farà da teatro e decidere quali eventuali missioni secondarie intraprendere; passaggi continui da un guidatore all'altro, in modo da dominare la ragnatela di corsie secondo strategie inaspettate, in cui preda e cacciatore possono arrivare da qualsiasi direzione; il fatto di considerare i vari guidatori a cui ci si lega da un punto di vista esterno, quindi anche come vittime sacrificabili. In una missione da noi visionata a Los Angeles, eravamo alle calcagna di un criminale con diverse auto della polizia. In base alle esigenze o ai possibili incidenti, passavamo liberamente da una volante all'altra, riuscendo continuamente a tallonarlo. Il passaggio di identità comporterà in automatico obiettivi in base alla persona scelta: mutando volto, non cambieremo quindi solo motore, ma anche priorità e filosofia. Un'auto, del resto, è pura esternazione del proprio conducente, nel bene e pure nel male. E qui ce ne faremo, di male, potete starne certi.

Lustratevi gli occhi

Eppure, nonostante tale visionarietà, dal punto di vista grafico una splendida verosimiglianza scintilla e si riflette sui cofani tirati a lucido di questo grande ritorno: la ricostruzione di San Francisco e dintorni promette di essere piuttosto accurata, e presenta alcuni luoghi storici della città, contando più di duecento miglia di strade percorribili tra le colline caratteristiche della zona; ovviamente, la priorità è un design delle aree di gioco funzionale al divertimento e all'appagamento, ma fa piacere che si sia cercata una sintesi in grado di connotare almeno in parte una delle località statunitensi più caratteristiche in assoluto. Sono inoltre state acquistate licenze del calibro di marchi quali Alfa Romeo, Aston Martin, e Dodge Challenger, che ovviamente sarà nostro piacere smontare pezzo per pezzo; il tutto per 100 tipi di vetture tra cui potremo liberamente spostarci, tra cui ovviamente si annoverano volanti della polizia, camion, furgoni e altro ancora. Una buona varietà che copre finalmente uno dei punti deboli della saga, e che rende ragione dei nostri continui teletrasporti.
Non mancherà poi una modalità multiplayer a farci ulteriore compagnia; un'aggiunta che promette un'imprevedibilità e un dinamismo nuovi per il genere, considerato che lo Switch Mode sarà mantenuto anche nei confronti delle altre "anime in pena" in gioco. Le sportellate non solo saranno quindi continue e da ogni angolo, ma saranno rinforzate da diverse modalità appositamente pensate per sfruttare l'originale stile di gioco: abbiamo notato in esse una forte libertà, che lascia spesso ai giocatori la possibilità di optare quale condotta e quali strategie adottare. Per esempio, saremo chiamati a inseguire una macchina guidata dall'IA, e tenendo presenti le considerazioni già fatte, il ventaglio di possibilità che si apre è davvero ampio: potrete cercare di aggirare il mezzo designato scappando dagli altri avversari umani, utilizzare le auto alla stregua di bombe motorizzate, optare per la velo-

UN PICCOLO RIASSUNTO

John Tanner è un poliziotto sotto copertura dalla pelle coriacea e una rara abilità al volante; Charles Jericho, criminale che già era comparso come comprimario in Driver2 e supremo avversario nel capitolo successivo, tornerà in Driver San Francisco come oppositore principale, pur rimanendo defilato per la maggior parte della trama. I due, del resto, alla fine di Driv3r avevano avuto uno piccolo screzio, se così può essere definito spararsi reciprocamente alle spalle.



UP Tutte le vetture presenti saranno le perfette riproduzioni delle versioni reali.















cità senza lasciarvi prendere dal caos di una città che sia nel single che nel multiplayer si sgretolerà letteralmente sotto ai vostri cerchioni. In un'altra modalità definita Trailblazer, invece, un veicolo guida rilascerà nella sua imprevedibile corsa alle sue spalle due linee colorate entro cui un paio di inseguitori dovranno restare. Anche qui la funzione di spostamento ha piena applicazione, capace di alternare davanti e dietro, preda e predatore, nell'arco di pochissimi istanti. Si prospetta una longevità online che Driver non ha mai potuto conoscere né vantare.

Un gradito ritorno

A differenza degli altri elementi, che contribuiscono a comporre isolati pieni di concitata vita, i pedoni saranno al sicuro dalle nostre eventuali mire distruttive; questo sia per non innescare polemiche, sia per massimizzare l'esperienza, e non gravarla di particolari ininfluenti. Una lezione di cui i ragazzi di Reflection sembrano aver fatto la propria bandiera, concentrandosi sulla qualità piuttosto che su una insensata complessità. Del resto, agendo in una situazione onirica e paranormale, molti espedienti sono giustificati e legittimati, per una trama che come non mai ha intenzione di unire fantasia e noir da strada, in senso sia letterale che metaforico. Questa sobrietà, unita alla concentrazione stilistica e a un sistema di guida che osa e contemporaneamente guarda alle sue origini, decisamente conforta. Stiamo assistendo a un atto di giustizia verso un mito che questo autunno tutti impareranno a conoscere di nuovo; è il segno di un team che sta tornando alla grandezza passata, imparando dai propri errori pur ricordando ogni passo del proprio cammino; è osservare come idee vecchie di anni possano ancora abbracciare innovazioni inaspettate, forse sconsiderate a un primo ascolto ma che nel concreto funzionano in maniera magica quanto inaspettata, infine, è accorgersi che l'azzardo, nel mondo dei videogiochi, non solo premia, ma è capace di resuscitare patrimoni creduti ormai compromessi. Dal nostro ritorno da un'ambrata Los Angeles, la nostra mente non smette di volare e correre come quella di Tanner, pensando a tutte le potenzialità di quanto abbiamo visto e provato. Per essere in coma, Driver non è mai stato così vivo. |||

Marco Accordi Rickards, Enrico Gandolfi

Stress post-traumatico

Sotto ogni punto di vista, la conclusione di Dead Space ci suggeriva che Isaac Clarke fosse morto o diventato mentalmente instabile. Oppure entrambe le cose. A quanto sembra, invece, non era così, e dunque lo vedremo tornare con una nuova tuta, nuove armi e una nuova scheda medica piena di disordini psicologici. Il produttore esecutivo di Dead Space 2, Steve Papoutsis, ci ha parlato di come si dà un nuovo volto alla paura



Alien di Ridley Scott: un capolavoro del cinema che ha creato un nuovo filone della fantascienza, terrorizzato gli spettatori non abituati alle creature predatrici e inquietanti di H.R. Giger e mantenuto un'atmosfera minacciosa, claustrofobica e paranoica, costellata di momenti di cruda e feroce violenza, per tutta la sua durata.
Aliens di James Cameron: la storia di fondo era già posta, ma questa volta i momenti di tesa paura erano sostituiti da un più pirotecnico impianto d'azione, effetti speciali e personaggi indimenticabili. Le armi erano più grandi e le scene clou più roboanti; il fantahorror puro del primo episodio si trasformava in frenetico film action di fantascienza.
Si tratta di una buona analogia per spiegare le preoccupazioni su cui molti si torcono le mani dall'annuncio di Dead Space 2, lo scorso dicembre. L'originale era paradossalmente un prodotto sia derivativo che unico, che prendeva ispirazione da serie esistenti per costruirvi sopra una storia e un sistema di gioco in modi non conformi agli schemi tradizionali. Atmosfera e ambientazione erano totalmente suoi, e per gran parte la cosa era dovuta al fatto che Dead Space rifiutava di votarsi all'azione e lasciava che a parlare fossero la sua solitaria claustrofobia e l'elettrizzante senso di paura che instillava nei giocatori.
Quando dunque iniziarono ad affiorare le prime notizie di una maggiore enfasi sul combattimento, dell'apparizione di PNG e del fatto che Isaac si sarebbe tolto il casco e avrebbe parlato, i fan si rassegnarono a vedere la saga trasformata per amore della massificazione.
Come capita spesso, queste ansie sono infondate. Anche con l'assenza di Glen Schofield e Michael Condrey (rispettivamente produttore esecutivo e regista dell'originale), che hanno lasciato il gruppo per andare a formare Sledgehammer Games, il team originario resta e non ha intenzione di lasciar distorcere la personale visione dell'horror di Dead Space. Per tornare alla nostra analogia d'apertura, Aliens può aver reinterpretato l'originale, ma ne manteneva tutti i punti di forza e risultava comunque un'opera eccellente. Dead Space 2 rimarrà il gioco che conosciamo e temiamo, come il produttore esecutivo Steve Papoutsis si affretta a far notare. "Penso che quando la gente parla dell'elemento action si immagini qualcosa di diverso da quel che in realtà noi proporremo", suggerisce durante la nostra conversazione che ha luogo in una sala riunioni adeguatamente buia. "Dead Space 2 non sarà uno spara e fuggi con un tipo che snocciola frasi a effetto ogni

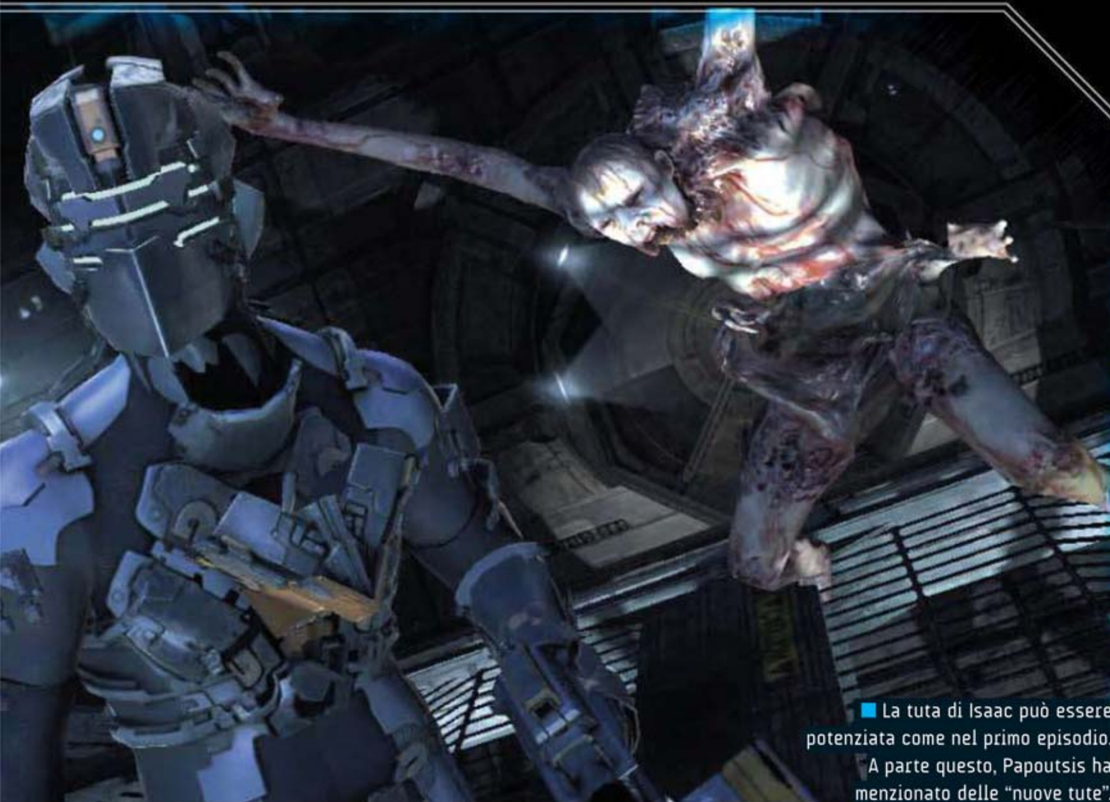
cinque secondi. Non è per questo che la serie di Dead Space è intesa. Dead Space 2 continuerà ad attenersi alla formula 'spazio vero, terrore reale'".

Guardando Dead Space 2 in movimento, siamo portati a concordare totalmente con Papoutsis. In questo seguito, ambientato tre anni dopo gli eventi del primo episodio, Isaac Clarke è in qualche modo sopravvissuto allo scontro con i Necromorfi a bordo della Ishimura e si ritrova ora su The Sprawl, una stazione spaziale sita su Titano, la luna di Saturno prima vittima delle Planet Cracker. Mentre la telecamera ruota attorno a Isaac, viene rivelata la sua nuova tuta, più angolosa e atletica rispetto alle piastre ruvide e ingombranti della sua tenuta da ingegnere nel primo gioco e con un aspetto molto più flessibile. Alle sue spalle, The Sprawl, un agglomerato di torri e pinnacoli che risiede sopra gli anelli rilucenti di Saturno.
Ogni cosa va al suo posto all'istante. Le pareti dello scafo squarciate e i tubi lacerati trasmettono quella varietà di fantascienza robusta e meccanica tipica di Dead Space, e i familiari rumori metallici del sound design evocano istantaneamente l'atmosfera degli ambienti del primo episodio.
"Quando si crea un gioco come Dead Space e si scopre che i giocatori lo hanno gradito molto, ci si cominciano a porre molte domande", continua Papoutsis. "Cosa è piaciuto alla gente? Cosa non è piaciuto? Si tiene conto di tante cose diverse, ma addentrandoci sempre più nello sviluppo ci siamo accorti che Isaac è un personaggio iconico per la serie. Qualcuno potrebbe dissentire e affermare che sia in realtà la tuta ad avere questa qualifica, in quanto non si vede né ode mai Isaac. "Personalmente, ritengo che in Dead Space contino l'universo e tutto ciò che si trova al suo interno: la trivellazione dei pianeti, i Necromorfi, i marchi, gli Unitologi. In Dead Space 2, dunque, la trama è incentrata su Isaac e su tutti questi diversi elementi, e la cosa è molto importante per il gioco".

Gli ambienti di Dead Space 2 sono molto più reattivi e contengono una maggior quantità di elementi distruttibili dalle proprie armi da fuoco.

Isaac vedrà l'infezione aver luogo tutt'intorno a lui, anziché arrivare a cose fatte. Quest'idea potrebbe portare a scene clou esaltanti.

Isaac, lento e ingobbito, attraversa una grossa paratia ed entra in una stanza buia, dove il pavimento digrada perdendosi nelle ombre. Qui facciamo la conoscenza del primo nuovo Necromorfo di Dead Space 2: lo Stalker, creatura agile dalle estremità appuntite che tenterà di fiancheggiare Isaac. Viene eliminato rapidamente con una delle nuove armi del protagonista, un lancia arpioni che può inchiodare i Necromorfi alle pareti. Fatto questo, Isaac potrà attivare la modalità di fuoco secondaria, facendo infiammare la lancia o elettrificandola per trasmettere una scarica attraverso il corpo dello Stalker.
L'altra nuova "arma" che ci viene presentata ci è già molto familiare: è il modulo cinetico di Isaac. Nel primo Dead Space, pochi giocatori lo hanno utilizzato se non per spostare ostacoli o pannelli. Qui le sue funzioni sono state accresciute; agganciatevi a un oggetto e questo scatterà all'istante verso Isaac, diventando subito qualcosa di più di un inutile detrito e sicuramente un proiettile improvvisato letale ed efficace.
"Nell'originale siamo riusciti a dare agli ambienti un aspetto davvero eccezionale, ma il team ha sentito che potevamo fare di meglio quanto a interattività", spiega Papoutsis. "Ora, vogliamo che l'ambiente abbia un maggiore impatto sul



La tuta di Isaac può essere potenziata come nel primo episodio. A parte questo, Papoutsis ha menzionato delle "nuove tute".

combattimento, momento dopo momento. Ciò si concretizza nella migliorata capacità di Isaac di utilizzare i rifiuti per trafiggere i nemici o respingerli, o di sfruttare le estremità recise, come gli artigli dello Stalker, per smembrare gli avversari e bloccarli. Il nostro obiettivo, in questi miglioramenti del sistema di controllo, è renderlo un'estensione del giocatore", continua Papoutsis. "Vogliamo che chi impugna il pad non sia mai frustrato per non aver potuto fare qualcosa a causa dei pessimi controlli".
Quest'enfasi sul controllo dell'ambiente viene ulteriormente esemplificata da altre due aggiunte alle fila dei Necromorfi. La prima sono i Crawler, nemici piccoli e veloci che nascondono un segreto. Sin dall'inizio di Dead Space, nella mente del giocatore viene scolpito il dogma dello "smembramento strategico", ovvero l'asportazione di gambe e braccia anziché della testa per uccidere i Necromorfi. Decapitando il Crawler, invece, la sua testa diventerà una bomba vagante che può essere lanciata usando la Cinesi verso nemici vicini, con effetti devastanti.
Tattica simile vale per i Cyst. Nascosti nei livelli, questi pori ondeggianti emettono capsule esplosive ogni volta che Isaac si avvicinerà incautamente. Con un rapido uno-due di Stasi e



//Dead Space 2 non sarà uno spara e fuggi con un tipo che snocciola frasi a effetto ogni cinque secondi//

Cinesi, però, potrete afferrare a mezz'aria il grumo luminescente trasformandolo in un'arma a vostro uso e consumo.
L'uso dell'ambiente a proprio vantaggio viene dimostrato più chiaramente in un livello più avanzato. Isaac si ritrova a percorrere delle stanze d'ufficio pulite e illuminate da luci sgargianti ad anni luce di distanza dalle sporche e decrepite zone industriali mostrateci in precedenza. Le pareti sono pannelli di vetro alti dal pavimento

Combattimento accanito o semplice tiro al bersaglio?

Una chiacchierata con Andy Milham, art director di Dead Space 2

GR: In Dead Space 2, il giocatore assisterà all'esplodere dell'infezione anziché arrivare dopo l'accaduto. Quali sfide ha comportato per te questa premessa?
Andy Milham: : Stavolta, essendo Isaac nel bel mezzo del caos, bisogna fare molto più che limitarsi a rivestire l'ambiente di elementi spaventosi. Devono accadere molti più avvenimenti in tempo reale; non si parla più solo di ambiente, ma anche di personaggi, di effetti speciali, di dinamiche e molto altro. Come art director, è mio compito assicurarmi che tutti questi fattori funzionino in armonia.

GR: Dead Space è riuscito ad affiancare scontri tesi e claustrofobici a enormi scene madri e battaglie con i boss. Possiamo aspettarci lo stesso dal seguito?
A.M.: Assolutamente sì, e su scala ancora maggiore. Dead Space 2 vanterà una varietà superiore in termini visivi, di spazi e di battaglie. Il mondo stavolta è molto più grande e lo stesso vale per ciò che vi accade.

GR: Siamo contenti di vedere che lo HUD è rimasto una proiezione olografica. Avete apportato dei cambiamenti al modo in cui viene visualizzato o utilizzato?
A.M.: Lo HUD di Dead Space è nato dall'obiettivo di rendere il gioco il più immersivo possibile. Volevamo evitare di ricordare alla gente che era "solo un gioco". Dato che questo è ancora uno dei nostri obiettivi, faremo tornare l'innovativo HUD per cui Dead Space è noto, solo completamente ripensato ed evoluto.



GR: Le sezioni ad atmosfera zero erano uno degli elementi più notevoli di Dead Space. Come fate a comunicarle visivamente?
A.M.: Lavoriamo moltissimo sui colori, sugli effetti, sul mondo, su ogni cosa. I tanti piccoli cambiamenti che effettuiamo, come la trasformazione delle gocce d'acqua in bolle e le aggiunte al mondo per renderlo più interessante, contribuiscono a creare una sensazione di isolamento e pericolo.

al soffitto che si affacciano sulle oscure profondità dello spazio. Isaac viene ben presto assalito da un'orda di Necromorfi che emergono dal lato opposto del corridoio, in quantità troppo grandi perché il povero ingegnere possa realisticamente sperare di liberarsene. Estraendo la Lama al Plasma, il nostro spara un dardo nel vetro alle sue spalle, creando all'istante una decompressione che risucchia i Necromorfi nel nero vuoto dello spazio... sfortunatamente insieme a lui. Isaac si ritroverà sbalzato sulla schiena e dovrà tentare di colpire un piccolo pannello per chiudere una porta antiscoppio e salvarsi dalla morte. La sequenza ricorda quei momenti in cui il protagonista veniva strattonato sottoterra da enormi tentacoli sulla Ishimura. Nella nostra presentazione, Papoutsis intenzionalmente non riesce a distruggere il pannello e ci mostra così un'altra delle caratteristiche di Dead Space: la violenza estrema. Nell'istante in cui Isaac sta per sentire il freddo morso dello spazio, la porta stagna si chiude con forza sul suo torace, spezzandogli la schiena. Come irritata dall'ostruzione, la porta sbatte ripetutamente contro Isaac, finché il suo torso non viene separato dalle gambe. Il team ha mai considerato di ridurre leggermente la violenza del gioco? "Certo che no", afferma Papoutsis. "È proprio una delle cose più elettrizzanti del lavorare in Visceral al momento: il fatto di sviluppare giochi maturi. Nel corso degli anni, moltissimi di noi hanno lavorato a tanti diversi titoli in cui certe cose non erano concesse. Ora che possiamo fare praticamente ciò che vogliamo, la sensazione è liberatoria e divertente". Papoutsis è al corrente delle insidie della gratuità della violenza e ci assicura che Dead Space non è cruento per il semplice gusto di esserlo. "Con l'ultraviolenza si può arrivare a estremi perfino comici o ridicoli, che non vogliamo raggiungere", dice. "Deve mantenere un rapporto con il giocatore, in modo da lasciarlo turbato. Triturare la faccia di qualcuno solo per mostrare una scena scioccante non è nello stile di Dead Space, che vogliamo mantenere rapportabile alla realtà".

//Il nostro universo è vasto e profondo e ci sono ancora moltissime aree che dobbiamo trattare nel mondo di Dead Space//

Qualcosa che non abbiamo ancora visto

L'ULTIMO TRAILER di Dead Space 2 si concludeva con il casco di Clarke che cominciava a separarsi, rivelandone il volto mentre i pannelli scorrevano all'indietro. Non soltanto Isaac si mostrerà, ma nel corso del gioco parlerà, rivelando un individuo con motivazioni che vanno al di là delle richieste di altri. Le voci, nel frattempo, suggeriscono che il primo incontro di Isaac con i Necromorfi lo abbia lasciato traumatizzato e con la mente in subbuglio. Suggeriamo a Papoutsis che la cosa potrebbe avere un qualche impatto sull'ambiente, alla Eternal Darkness. "È una bella idea, e penso che il pubblico dovrà restare sintonizzato per scoprire i particolari sulla storia che riveleremo col passare del tempo", svicola cautamente. "Non voglio rovinarla a chi si sente dentro la finzione. Penso che potreste essere sulla strada giusta, ma... chi lo sa?"

La violenza e l'azione sembrano in ottima forma, come testimoniato dai due livelli che abbiamo visto. Ma ancora dobbiamo assistere a quel che più ci interessa: la tensione, gli spaventi improvvisi, l'angoscia. Bisogna ammettere che tentare di dare un assaggio dei momenti più terrificanti in una stanza piena di giornalisti non è il modo migliore per comunicare la componente horror di Dead Space 2, dunque ci accontentiamo di chiederne a Papoutsis. Quanto è difficile creare un gioco che sia genuinamente spaventoso, specie man mano che avanza la desensibilizzazione verso trucchi e artifizi più volte riutilizzati? Secondo Papoutsis, tutto sta nella varietà. "Che si cerchi la tensione estrema, o l'azione, o il dramma, o si persegua comunque la provocazione di emozioni forti, non si possono sollecitare costantemente o non si avrà l'opportunità di cogliere di sorpresa", riflette. "È





I neonati corrotti di Dante's Inferno appaiono anche in Dead Space 2, riuscendo a sfoggiare un aspetto ancor più devastato delle loro controparti armate di falce.

importante variare in modo che vi siano momenti dove ci si sente in ansia e sempre sul chi vive, e altri in cui accade qualcosa, come la decompressione, che cambia le proprie reazioni. Penso che sia fondamentale in tutto ciò che si fa, specialmente nell'horror. Se si mantiene un ritmo omogeneo per tutto lo svolgimento, come si può spaventare qualcuno che già si aspetta di essere spaventato?
"Non c'è una formula per generare la paura in tutti, ma come ho detto, più una situazione è rapportabile a qualcosa di plausibile e più alta sarà la possibilità che qualcuno reagisca", continua. "È per questo che non abbiamo optato per una fantascienza troppo fantasiosa, quasi magica. Se tutto è possibile, la soglia dell'accettazione di ciò che accade si abbassa drasticamente. Quando invece ci si trova in un mondo più realistico, come quello di Dead Space, e si vede un orrendo e barcollante Necromorfo privo di mandibola si pensa: 'Cavolo, potrebbe succedermi dal dentista". Ecco quindi una risposta emotiva immediata, quello su cui abbiamo fondato il nostro caratteristico stile horror".
Tutto questo parlare di denti e mandibole ci fa pensare a La Cosa e al fatto che possa aver influenzato l'estetica dell'orrore "organico" di Dead Space.
L'art director di Dead Space 2, Ian Milham, si introduce con solerzia. "A dire la verità, ho provato a ispirarmi il più possibile alla realtà piuttosto che ai film", dice. "Vedere degli umani, soprattutto bambini, che si comportano 'diversamente', o cambiare leggermente il loro aspetto lasciandolo riconoscibile è spesso più disturbante di inventare un mostro completamente folle. Pensiamo alle basi della paura, lo spazio personale, l'ignoto, il ferimento, e tentiamo di tradurle nei nostri design. Per fare un esempio, moltissimi nemici presentano dei gravissimi traumi orali perché in genere si tende a 'sentire' molto i danni alla bocca e ai denti".

È innegabile che molto sia cambiato in Dead Space 2, ma è tutto stato fatto per affinare e migliorare i pro dell'originale in modo da attirare i fan che hanno reso un successo il primo capitolo e non per rivolgersi a nuovi giocatori interessati a un tipo d'azione più chiassoso in stile Gears of War. I fan più irriducibili lamenteranno la scelta di rendere Isaac Clarke un personaggio dotato di connotati, rimpiangendo l'approccio più impersonale visto nell'originale, ma anche le più consistenti revisioni dell'apparato generale come questa sono state implementate per migliorare ciò che già caratterizzava Dead Space, non per indebolirlo.
"Al momento, in Dead Space 2 abbiamo trovato la nostra collocazione e siamo concentrati su quella", assicura Papoutsis. "Non vogliamo annacquare il franchise sfornando prodotti senza criterio. Vogliamo che sia così perché la gente a cui piace ne vuole ancora. Abbiamo già dei progetti al di là di dove ci troviamo ora e sappiamo dove ci piacerebbe andare. La cosa più bella di lavorare a Dead Space è che abbiamo creato noi questo mondo fittizio e, nei limiti della ragione, possiamo farne quel che preferiamo. Naturalmente, prestiamo molta attenzione a non invalidare gli elementi centrali stabiliti nel primo Dead Space, in Extraction e sui vari altri media. In definitiva, il nostro universo è vasto e profondo e ci sono ancora moltissime aree che dobbiamo trattare nel mondo di Dead Space. Prima di addentrarci nel futuro, però, dobbiamo rendere questo gioco il migliore possibile".



Costruire mondi migliori

VISCERAL ED EA hanno sperimentato col concetto di transmedialità più di molte altre compagnie, e abbiamo quindi domandato a Papoutsis se il team intenda continuare a espandersi per Dead Space 2. "Dovevamo identificare l'intero universo sin dall'inizio", dice, "quindi ci siamo messi a creare una timeline molto estesa e abbiamo iniziato a depositare dei piccoli indicatori per vari eventi che avevano un senso, in modo da avere del tessuto connettivo che ci consentisse di iniziare a costruire il gioco. Dead Space è sempre stato visto come un grande universo cui appigliarsi in decine di modi diversi così da poterlo usare in varie forme, come abbiamo fatto per l'albo a fumetti, il film d'animazione e il romanzo Dead Space: Martyr, in uscita a breve. Poi, ovviamente, ci sono Dead Space: Extraction, Dead Space e ora Dead Space 2".



È presente un nuovo minigioco di hacking, in cui il giocatore dovrà usare entrambi gli stick analogici per trovare un "punto cedevole" da cui bypassare i circuiti.



L’ultima frontiera del VIDEOGIOCO ADULTO

Gli adolescenti possono già speronare le auto di altri giocatori contro un camion e maciullare una folla di innocenti in un aeroporto; perché agli adulti non è invece concesso di esprimere la propria sessualità dietro la sicurezza di una tastiera? In questo periodo costitutivo nella storia dell’industria videoludica, Game Republic è andata a indagare sul più grande tabù ancora rimasto nel nostro medium favorito.

xXx

Omicidi, distruzione e massacri. Ogni tipo di comportamento virtuale discutibile si è evoluto di pari passo con il conteggio dei poligoni e con gli schemi di controllo sperimentali per diventare parte del linguaggio videoludico. Tranne uno. Perché i contenuti sessuali espliciti rimangono un tabù intoccabile, mentre altrove l’industria dell’intrattenimento per adulti continua a prosperare?

Per capire il presente occorre prima di tutto comprendere il passato, e non c’è dubbio che i videogiochi per adulti abbiano avuto una storia piena di chiaroscuri. La massima che qualunque nuovo mezzo d’espressione può essere e sarà sicuramente utilizzato in men che non si dica per facilitare la veicolazione di contenuti pornografici o sessuali si è dimostrata vera nel corso dei secoli, e i videogiochi non fanno eccezione. Risalendo fino ai MUD testuali degli anni Settanta, le esperienze sessuali digitali, sia profonde che immature, sono diventate estensione naturale di questa forma espressiva. Dopotutto, ciò a cui il maschio medio pensa ogni sette secondi non è certo raccogliere monete, e i giochi di quel tipo vendono già piuttosto bene.

Con l’avvento della grafica bitmap e il successo delle console casalinghe, gli argini si aprirono e gli sviluppatori iniziarono immediatamente a introdurre simboli fallici e nudi fra elementi ludici collaudati. L’Atari 2600 vide la pubblicazione di un flusso di videogiochi sessualmente espliciti nel 1982, con particolare riferimento al famigerato Custer’s Revenge (sovente considerato il videogioco peggiore e più offensivo della storia), in cui l’omonimo protagonista viene ricompensato per aver evitato tutte le frecce con lo stupro di una donna indigena legata a un palo. Altri titoli degni di nota includono Beat ’em & Eat ’em e Burning Desire, entrambi aventi per oggetto



l'eiaculazione maschile.
All'uscita del Nintendo Entertainment System nel 1985, la rigida procedura di certificazione della compagnia creò di fatto il divieto di trattare questo tipo di contenuti, divieto ancor oggi fortemente sentito e che distrusse qualunque possibilità il materiale per adulti avesse di entrare a far parte dell'industria mainstream. Gli sviluppatori di giochi per adulti non ebbero altra scelta che concentrarsi sul mercato PC, decisamente meno regolamentato (di certo non quanto le console).
Il 1987 segna la prima apparizione di Leisure Suit Larry in una serie di avventure che derivavano direttamente dalla serie parodistica di Softporn Adventure per Apple II. L'avvento del full motion video spinse poi verso nuovi livelli ciò che era possibile mostrare in un videogioco per adulti, accrescendo allo stesso tempo le polemiche che circondavano l'argomento. Phantasmagoria e il suo sequel, Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh, vennero sviluppati da Roberta Williams (famosa per King's Quest) e pubblicati da Sierra Entertainment rispettivamente nel 1995 e 1996. La violenza esplicita degli FMV della serie è seconda solo alle sue scene di sesso e stupro, che portarono il titolo a essere pesantemente modificato al di fuori degli Stati Uniti. Nello stesso periodo, Lara Croft fece il suo debutto mondiale, rivelandosi come un nuovo seducente volto dell'industria videoludica, e la sua popolarità senza precedenti portò a una nuova alba per le protagoniste femminili discinte.
Attorno al volgere del nuovo millennio, il mercato giapponese dei titoli erotici con personaggi femminili sottomessi, superdotati e spesso minorenni è diventato molto popolare e proficuo. Una manciata di questi titoli, come A-ga e Battle Raper, consentivano ogni sorta di perversioni interattive e i forti clamori provenienti da Occidente, iniziati solo anni dopo la pubblicazione, hanno portato alla formazione dell'Ethics Organization of Computer Software nel 2009.
Altro intoppo nella gestazione di videogiochi per adulti è costituito dalle reazioni dell'opinione pubblica. Night Trap, uscito su Mega CD nel 1993, fu determinante per la formazione dell'Entertainment Software Ratings Board (ESRB) assieme a Mortal Kombat, Lethal Enforcers e Doom. I senatori statunitensi sostennero erroneamente che il gioco incoraggiava l'imprigionamento e l'assassinio di giovani donne, mentre in realtà compito del giocatore era tentare di salvarle. Questa palese ignoranza dei fatti e la mancanza di documentazione di prima mano sono una costante in tali operazioni di caccia ai consensi, che siano condotte come parte di un disegno più grande o solo per attirare genericamente l'attenzione. Più di recente, le brevi scene di sesso (tra l'altro così puritano da far cadere le braccia) in Mass Effect hanno attirato gli strali di due figure pubbliche male informate e sensazionaliste. Il blogger conservatore Kevin McCullough ha scritto in un articolo che "Mass Effect può essere personalizzato in modo da praticare la sodomia su qualunque cosa, su chiunque e in qualunque modo il giocatore desideri", e che "con le sue capacità in rete, basta premere un pulsante per lo stupro virtuale". La reporter di Fox News Matha MacCallum ha affermato analogamente che l'epica saga fantascientifica di BioWare mostra nudi integrali e scene di sesso esplicito e si rivolge ai bambini, pur avendo in seguito ammesso di non aver mai provato il gioco dopo essere finita sotto il fuoco incrociato delle critiche per le sue asserzioni false e tendenziose. Come per la polemica del codice nascosto Hot Coffee in Grand Theft Auto: San Andreas, usata per lanciare l'attacco della candidata alla Presidenza degli USA Hillary Clinton contro l'industria dei videogiochi, gli analisti e l'autrice di Grand Theft Childhood affermano che queste massicce e iperboliche campagne antivideogiochi aumentano la consapevolezza e l'interesse nei confronti dei contenuti proibiti ben più di quanto i giochi stessi potrebbero mai sperare di fare.

> "Red Light Center è semplicemente un mondo sociale in cui le persone sono libere di fare ciò che vogliono"
> **Brian Shuster, CEO, Utherverse Digital**

Il sesso nei videogiochi mainstream

Di recente, i giochi mainstream si sono ulteriormente avvicinati alle scene di sesso. God of War III contiene quella che si potrebbe approssimativamente descrivere come un'orgia, Heavy Rain ha un rapporto sessuale interattivo e in Dragon Age sono possibili anche atti bisessuali e perfino interspecie. "Potrebbe sembrare strano", commenta Shuster, "ma in realtà non credo che questi elementi siano d'aiuto. Penso che il sesso gratuito nei videogiochi sia come il sesso gratuito nei film: non è porno, e nemmeno davvero sesso. Personalmente trovo queste scene una distrazione dal motivo principale per cui sto guardando il film o giocando il gioco. Se voglio del porno, guarderò del porno. Se voglio del sesso in un videogioco, giocherò un sex game. Questo si riconduce alla mia tesi principale, ovvero che i sex game sono fondamentalmente diversi da altri tipi di giochi se il sesso deve avere un vero significato e una reale rilevanza".

xXx

L'INDUSTRIA videoludica mainstream è ancora rinchiusa nel circolo vizioso della negazione del contenuto per adulti. Le compagnie più estese e influenti indicano l'espansione del pubblico tradizionale come una priorità assoluta, ma per quanto l'età media del videogiocatore tipo sia aumentata nel corso degli ultimi dieci anni, la stragrande maggioranza dei prodotti è ancora rivolta a famiglie e adolescenti.
In un articolo sul blog di videogiochi RockPaperShotgun, Quintin Smith è tornato nel mondo dell'ex beniamino della stampa videoludica Second Life per vedere cosa fosse stato della società utopistica di Lindern Labs. Ha trovato un mondo più coinvolto che mai nelle sfaccettature romantiche e sessuali della socializzazione, dove "dal 25 al 30 per cento del denaro speso viene impiegato per il sesso, in un modo o nell'altro", e questo secondo una stima particolarmente cauta.
"È sconcertante fino a che punto l'industria sembri ridere di questa gente liquidandola come un mucchio di allegri pervertiti", ha osservato. "Il denaro speso per il sesso qui è un sonoro grido proveniente dalla community di Second Life, un orgasmico muggito dal tetto del mondo che non andrebbe ignorato. Ci dice due cose: primo, che molti giocatori sono decisamente disinibiti nel sesso e/o nel romanticismo virtuale. Secondo, che sono disposti a pagare per averlo".
In Occidente, i prodotti erotici mirati sono appannaggio degli sviluppatori indie su PC e degli imprenditori delle società virtuali che, pur non beneficiando dell'economia di reti di distribuzione sofisticate e su larga scala e di team di marketing esperti, hanno goduto di grande successo. "Come mai gli unici che in Occidente ricavano milioni di dollari dal sesso videoludico o dall'amore simulato sono dilettanti che lavorano all'interno del gioco di qualcun altro?", chiede Smith. "L'Occidente non è certo avaro di romanzi romantici, show televisivi sexy o film porno, e Second Life mette a nudo il fatto che non abbiamo problemi con l'erotismo digitale. Perché quindi siamo così indietro sul fronte del videogioco erotico? Vi faccio una previsione: fra quindici anni, l'idea che l'industria videoludica occidentale fosse un tempo totalmente priva di sex game sarà follia".
Sostenere questo punto di vista è, più che un fatto di moralità, semplice buon senso. Altri media d'intrattenimento hanno ottenuto un riconoscimento da parte del grande pubblico in vari modi: il sesso e i contenuti adulti non sono che uno, e la natura interattiva dei videogiochi sembra ideale per presentare tali elementi in maniere originali e accattivanti. Le poesie lascive esistevano da molto prima de L'amante di Lady Chatterley, e i film spinti circolavano ampiamente già decenni prima di Ultimo tango a Parigi. Non è assurdo pensare che i giochi hentai siano un passo necessario sulla strada che porterà ai capolavori erotici propri del medium. Per ora, tuttavia, il potenziale di profitto e di pubblico dovrebbe essere un incentivo più che sufficiente per gli sviluppatori.

xXx

IL RED LIGHT CENTER di Utherverse Digital usa il digital delivery per evitare le complicazioni derivate dal distribuire un gioco per adulti tramite i rivenditori tradizionali. Il CEO Brian Shuster spiega le frustrazioni incontrate dalla sua compagnia: "Il commento più comune da parte degli utenti è che non riescono a credere di non aver mai sentito parlare prima del gioco. È stata una sfida incredibile riuscire a esporre Red Light Center al di fuori dei tradizionali canali per adulti. I rivenditori di videogiochi

rifiutano di tenerlo in negozio. Siti web e riviste rivolti ai videogiocatori e persino siti che si rivolgono esclusivamente agli adulti, ma non in un contesto sessuale, esitano o semplicemente si rifiutano di parlare del titolo o di recensirlo. La gran parte rifiuta persino di pubblicizzarlo. Questo nonostante il fatto che Red Light Center sia in realtà ben più di un semplice sex game. Si tratta di un mondo sociale in cui le persone sono libere di fare ciò che vogliono. Trovo incredibile che una riproduzione tanto fedele della realtà, dove la gente può vestirsi, uscire la sera per andare a ballare in un night club, incontrare qualcuno e iniziare a conoscerlo, per poi finalmente invitarlo 'a casa' e fare follie, possa portare a un vero e proprio blackout mediatico [nel mondo videoludico]. Mi viene da pensare che se la vita reale fosse in mano alle potenze mainstream dell'industria, la gente nascerebbe senza apparato genitale".
La stessa natura dei giochi per adulti non è solo una barriera per il marketing, ma anche per il design, soprattutto considerando che uno speciale sul Time Magazine aveva stimato che il tempo medio trascorso visionando film porno negli hotel sia di 12 minuti. La sessione di gioco media dura molto di più. La soluzione è inestricabilmente legata al modo in cui i giochi facilitano le interazioni fra giocatori: i film sono consumati da un pubblico passivo e dunque insistono ossessivamente sulla rappresentazione esplicita per evitare di annoiare lo spettatore. I videogiochi, d'altronde, possono enfatizzare maggiormente gli aspetti sociali dei rapporti tra adulti e come risultato diventare ancora più appassionanti.
"Videogiocare ed eccitarsi sessualmente innescano in realtà due stati mentali molto diversi", dice Shuster. "Non si sposano bene. Superare questa sfida è stato cruciale per il successo di questo gioco. Ci siamo riusciti, allontanandoci dal gameplay tradizionale e concentrandoci maggiormente sull'offrire un tipo di gioco occasionale in un ambiente sociale, ma rendendo poi quell'ambiente sociale simile in tutto e per tutto a un gioco online. In Red Light Center, gli utenti possono accumulare punti Sensualità e ottenere Raggi, ma lo fanno per postare un'immagine sexy o per visitare il profilo di un altro utente. Possono accumulare punti Amichevolezza interagendo con persone nuove, e ottenere Karma compiendo buone azioni come inviare dei regali. Tutti esempi di gameplay leggero, progettato più che altro per dare alla gente un buon motivo per essere aperta nei propri incontri ed entrare in contatto con gli altri".

xXx

COME LA VIOLENZA in precedenza, il sesso nei videogiochi è arrivato a un punto critico. Se un tempo erano Mortal Kombat e Doom a essere al centro dei dibattiti e delle smanie di censura, ora sono Red Light Center e Mass Effect l'oggetto dell'interferenza da parte di opportunisti male informati e gruppi di attivisti. Shuster ritiene tuttavia che i numeri che hanno tenuto in vita questo sottogenere nel corso degli anni riusciranno anche a ribaltare le carte.
Dunque, chi gioca questo tipo di giochi? Che tipo di mercato esiste realmente per Virtually Jenna e Singles: Flirt up your Life? Se la quantità di contenuto a sfondo sessuale creato dagli utenti che trabocca da Second Life è indicativa di qualcosa, Red Light Center e soci potrebbero arrivare da qualche parte.
Shuster è esplicito riguardo al successo della sua compagnia: "RedLightCenter.com ha registrato

più di 5,5 milioni di utenti dal lancio nel 2006 e il trend è in continua salita. La tendenza più interessante, iniziata nel tardo 2009, è il numero di imprese che stanno accedendo allo spazio del nostro mondo virtuale. Quando Red Light Center fu lanciato, lo promuovemmo nell'industria per adulti e pochissime compagnie erano interessate alla creazione di contenuti. Negli ultimi sei mesi, tuttavia, studios che spaziano da Digital Playground a BoneTown passando per FUBAR hanno aperto i battenti in Red Light Center. Di fatto, da settembre sono stati aperti quasi 25.000 mondi virtuali annessi. Quest'esplosione di attività e contenuti rivolti ai maggiorenni è probabilmente il trend più significativo nell'industria dell'intrattenimento per adulti sin dalla creazione di Internet stesso".

> **"Se la vita reale fosse in mano alle potenze mainstream dell'industria, la gente nascerebbe senza apparato genitale"**
> **Brian Shuster, CEO, Utherverse Digital**

xXx

"SE PROIETTIAMO la tecnologia abbastanza avanti nel futuro, non c'è dubbio che i giochi per adulti eclisseranno l'industria dei film porno", afferma ancora Shuster. "Chiunque abbia mai guardato Star Trek ammetterà che la prima cosa per cui ha pensato di usare il "ponte ologrammi" fossero... i giochi per adulti. L'unica vera domanda è quando la tecnologia arriverà a quel punto, e in realtà il momento non è troppo lontano. I nuovi sviluppi nel campo del cinema 3D stanno portando a tecnologie di visualizzazione all'avanguardia che porranno l'utente "all'interno" del mondo di gioco in modo da immergerlo totalmente. Gli avanzamenti nella tecnologia touchscreen permetteranno poi la trasmissione in remoto del senso del tatto. Guanti, magliette e vibratori sono già disponibili per consentire a un utente di toccare e dare piacere a un altro a distanza.

"Man mano che questi strumenti verranno venduti su scala più ampia e i prezzi scenderanno", continua Shuster, "e man mano che la tecnologia inevitabilmente migliorerà, il mercato dei sex game esploderà. Ancora una volta, però, metterei l'accento sul fatto che c'è una grande differenza fra ciò che funziona in un sex game e ciò che invece serve in un gioco tradizionale. I sex game avranno successo se si concentreranno meno sugli elementi meramente ludici e più sul creare occasioni per incontrarsi ed essere socialmente attivi, offrendo il sesso come solo uno dei possibili sbocchi dell'interazione sociale. Il sesso è un'attività di per se stessa, e per la gran parte delle persone mettere troppa enfasi sul gameplay è controproducente. Se però parliamo di giochi per adulti contro film porno, è indubbio che l'industria dei film per adulti sia in declino; i contenuti sono economici da produrre e facili da copiare mentre i giochi per adulti richiedono persone vere che interagiscano in tempo reale, cosa per cui non c'è surrogato".

In ultima analisi, Red Light Center non è tanto un sex game quanto un ambiente virtuale che asseconda uno specifico tipo di interazioni fra adulti: se la domanda non fosse presente, non lo sarebbe nemmeno questa opportunità. Il punto è che, oltre a questo, facilita ogni altro aspetto di una relazione matura e non differisce poi molto da altre comunità online più socialmente accettate. Anzi, se le aree di Second Life che ricevono scarso o nullo apporto degli utenti fossero chiuse domani, l'applicazione comincerebbe a somigliare molto a Red Light Center.

Secondo Richard Garriott, quando Ultima Online prese vita nel 1997, il primo comportamento emergente mai registrato fu la prostituzione. Il gioco non consentiva tale attività, ma gli umani, parafrasando Jeff Goldblum in Jurassic Park, trovano sempre un modo.

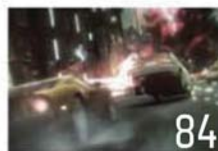
"Ho decisamente la sensazione che manchi qualcosa", conclude Quintin Smith su RockPaperShotgun. "E mi sento leggermente puerile a scriverlo, ma non posso essere stato l'unica persona a guardare la presentazione di Milo da parte di Lionhead e aver pensato che, nonostante fosse un'accecante (per quanto scriptata) visione del futuro, in qualsiasi romanzo di fantascienza che si rispetti ce la spasseremmo con una pupa virtuale, piuttosto che giocare a calcio con un bambino di nove anni".

Quartiere a luci rosse

"RedLightCenter.com è un mondo adulto virtuale multiutente", spiega Brian Shuster. "Il mondo è altamente dettagliato e gli avatar sono anatomicamente completi. La community offre divertenti elementi di gameplay mescolandoli con la possibilità d'incontrare e socializzare (nonché spassarsela) agevolmente con migliaia di altri utenti. I giocatori di MMOG si sentiranno a casa, con la possibilità di creare un avatar per esplorare il mondo virtuale. La comunità di adulti provenienti da tutto il mondo è molto amichevole e accogliente nei confronti dei nuovi arrivati, e Red Light Center offre un ambiente dov'è facile incontrare altre persone reali ed entrare in contatto con loro. Molti uomini e donne condividono gli stessi interessi, le stesse curiosità e le stesse fantasie di milioni di videogiocatori che ogni giorno giocano con i MMOG. In Red Light Center, libertà e divertimento sono all'ordine del giorno. Lo scorso anno il nostro mondo virtuale ha ospitato più di 1000 matrimoni virtuali fra utenti reali che si sono incontrati online. Non solo divertimento, quindi: Red Light Center spesso permette di formare delle coppie vere".







RECENSIONI

RASSEGNA MENSILE DI CRITICA VIDEOLUDICA

76 SUPER MARIO GALAXY 2

SUONALA ANCORA, MARIO!

Ci sono nomi che non tramontano, miscele strane e insondabili che azzerano affanni e responsabilità mature per la sacra causa di una salopette e un'adorabile pancia da ubriaco. Super Mario Galaxy 2 è quanto dentro di noi speravamo e forse anche di più, sebbene serpeggiasse il razionale timore che Nintendo si limitasse soltanto a un buon gioco; del resto, il predecessore è stato l'esempio che ci sono personaggi che per decenni possono rivoluzionare il nostro mondo, nonostante momenti di stasi e qualche occasionale incertezza. Il puro esercizio di stile con cui siamo chiamati a confrontarci ricorda che la semplicità e la forza delle idee vincono su complessità e statistiche. C'è un'anima sobria e soppesata, mentre raccogliamo ognuna delle centoventi stelle, un qualcosa di primordiale che si innesta direttamente alle radici della fantasia e domina le nostre dita. E questo discorso si riallaccia anche all'ottimo Peace Walker, saturato come solo gli anni '70 possono e con un Big Boss sosia di un certo Che Guevara che funziona, piace e convince alla vecchia maniera. È notevole quanto queste dinastie si meritino l'eternità, soprattutto rispetto alle analoghe cinematografiche, di solito incapaci di una simile longevità. La complessità insita nell'interazione, se sapientemente gestita, può seguirci anni dopo anni, generazioni di bit dopo generazioni di bit, adattarsi alle mode e travolgerle; conquistandoci in fasce e continuando a conquistarci stritolati dalla cravatta quotidiana. Eterni bambini, adulti alati, il mondo ci invidia.

Guglielmo "Shin" De Gregori



IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

IN QUESTO NUMERO:

IL VIAGGIO INTERSTELLARE DI MARIO CONTINUA A STUPIRE

Super Mario Galaxy 2

INFO

FORMATO: Wii
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Nintendo EAD Tokyo
PUBLISHER: Nintendo
GIOCATORI: 1-2



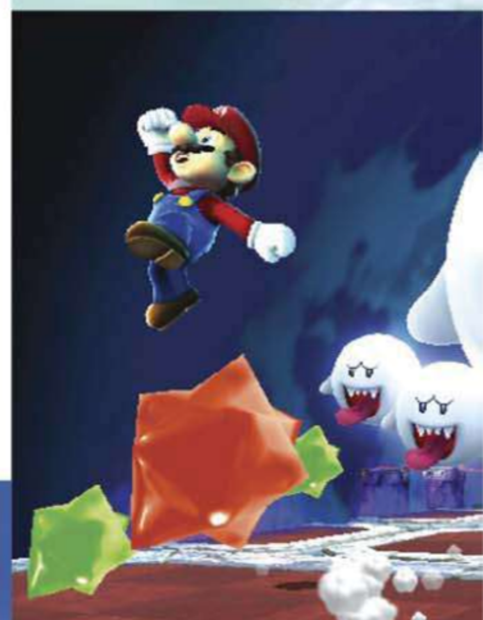
Nella furia rivoluzionaria di Nintendo, c'era chi non si sarebbe mai aspettato un diretto seguito di quel Mario Galaxy che nel 2007 seppe incantare l'intero mondo videoludico. Eppure, quando questo secondo episodio venne presentato, la prima obiezione fu proprio relativa alla reale necessità di proporre un gioco le cui meccaniche erano già state sfruttate intensivamente. Ma si sa, Nintendo di questi tempi gioca al gatto con il topo, ora sfuggendo in direzione dei casual gamer, ora riproponendo grandi classici, ora dimostrando che le idee, dalle parti di Kyoto, non finiscono mai.

Super Mario Galaxy 2 è proprio questo: la semplice dimostrazione che l'idraulico tra le stelle aveva ancora qualcosa da dire, qualcosa che per limitazioni di memoria e di tempo non era stato implementato sul DVD del capitolo precedente.

Il concept di base è rimasto inalterato. Siamo di fronte a un platform, dove ogni livello è composto da pianeti più o meno estesi da esplorare, per raccogliere le Superstelle che, unite alle altre, sbloccheranno progressivamente nuovi scenari. La gravità giocherà ancora una volta un ruolo dominante, con repentini cambi di prospettiva e meccaniche che sfrutteranno nei modi più impensabili l'attrazione dell'eroe verso questo o quel planetoide. Non mancano, ovviamente, numerosi déjà-vu. Alcuni boss, potenziamenti, situazioni di gioco ed elementi di gameplay sono presi di peso dal primo episodio. Tuttavia, la loro riproposizione è assolutamente indolore e costruttiva: essi saranno sempre legati a qualche novità introdotta in questo sequel.

Novità che a conti fatti sono davvero moltissime. Si parte, innanzitutto, dall'approccio generale al gioco. Nintendo ha infatti saputo sviluppare il titolo sia venendo incontro alle esigenze dei neofiti, con l'implementazione di esaurienti tutorial e con molti livelli giocati solo su due dimensioni, sia accontentando i più navigati, mettendo a loro disposizione un buon numero di Stelle più difficili da accaparrarsi. Altra carne al fuoco la aggiungono i nuovi potenziamenti di Mario. Da quello che vi darà la possibilità di diventare una roccia rotolante capace di distruggere qualsiasi cosa vi si ponga di fronte all'ormai famosissimo Mario Nuvola, che vi permette di creare soffici nuvole su cui camminare, anche in questo senso vedrete tutta una serie di nuove situazioni di gioco estremamente creative. Come dimenticarsi poi di Yoshi? Il piccolo, verde dinosauro si fa rivedere in tre dimensioni dopo la sua dubbia implementazione in Super Mario Sunshine. Questa volta, le cose funzionano decisamente meglio. Innanzitutto, controllarlo risulta semplice e immediato, proprio come succede col baffuto eroe della storia.









UP: Il motore grafico non ha subito visibili potenziamenti. Dal punto di vista sonoro i complimenti si sprecano: splendide musiche orchestrate alla perfezione vi accompagneranno tra un livello e l'altro.

LEFT: Tornerà Luigi come personaggio giocabile. In alcuni livelli potrete decidere se smettere di controllare Mario e impersonare suo fratello, che sacrifica la potenza in favore di una maggiore altezza dei salti.





STELLE-COMETA, IL RITORNO

Tornano le Stelle-Cometa. A differenza del passato, però, queste diventeranno disponibili solo una volta raccolta una moneta particolare, nascosta nei livelli e capace, appunto, di attirare la Cometa sulla Galassia del caso. Anche in questo seguito, per lo più, si tratterà di raccogliere un tot di monete viola, di raggiungere la Stella entro un certo tempo limite, di sopravvivere con un solo spicchio di energia e così via.



FAQS

D: LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI È STATA POTENZIATA?
R: Non molto. Rispetto al primo capitolo, il secondo giocatore munito del solo Wiimote sarà in grado di raccogliere le Astroschegge, bloccare i nemici per qualche secondo e aiutare Mario a spiccare salti maggiori, e in più potrà anche raccogliere gli oggetti fuori dalla portata fisica dell'idraulico. Purtroppo, però, la modalità co-op si ferma qui.

D: È POSSIBILE COMPLETARE IL GIOCO SENZA MAI TOCCARE WIIMOTE E NUNCHUK?
R: Nella pratica, no. Tuttavia, come in New Super Mario Bros. Wii, anche qui torna la Super Guida: dopo una serie di vite perse, il gioco vi chiederà se volete che concluda al vostro posto il livello, prendendo il controllo di Mario. Le stelle raccolte in questo modo, tuttavia, saranno bronzee e non dorate, segnalando senza ombra di dubbio la bravura o gli aiuti ricevuti dai videogiocatori.



Inoltre, sfruttando le abilità del draghetto, vi si aprirà tutta una serie di ulteriori sperimentazioni del gameplay. Potrete infatti usare la sua lingua allungabile per ingoiare nemici a distanza e risputarli rendendoli loro malgrado dei proiettili per eliminare altri avversari, mentre speciali frutti doneranno a Yoshi abilità estremamente utili, come quella di fluttuare in aria per qualche istante o di correre velocissimo in barba alle leggi di gravità. Come potete vedere voi stessi con queste brevi anticipazioni, già si è creata una lunga lista di situazioni tutte estremamente divertenti e, soprattutto, varie. Immaginate poi tutto questo distribuito su un numero di Galassie ancora maggiore rispetto a quello del primo capitolo, e potrete avere una lontana idea di cosa vi ritroverete tra le mani una volta acquistato Super Mario Galaxy 2. Certo, non mancano alcune minuscole sbavature. La telecamera fa ancora i capricci in rarissime situazioni e ogni livello è estremamente lineare, impedendovi in ogni caso di trovare una seconda strada o un approccio differente da quello previsto dagli sviluppatori. Tuttavia, è davvero difficile lamentarsi di fronte a un titolo così spettacolare, emozionante, divertente e perfino artisticamente magistrale. Già, perché anche audio e grafica necessiterebbero di un articolo a parte per essere commentati. La parola capolavoro, insomma, non è mai stata più calzante. La paura di un sequel-fotocopia è stata definitivamente sconfitta e quel che ci rimane è l'ennesima dimostrazione di tutta la maestria della cara vecchia Mamma Nintendo.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 9,5/10

IL VERO EREDE DELLA SAGA DI MGS

Metal Gear Solid: Peace Walker



INFO

FORMATO: PSP
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Kojima Productions
PUBLISHER: Konami
GIOCATORI: 1 (2-4 Online)



Nel 1967, a La Higuera, moriva Ernesto "Che" Guevara, ucciso dall'esercito boliviano con l'aiuto della CIA dopo essere riuscito a portare con successo la rivoluzione a Cuba. Nel 1974, nell'universo immaginato da Kojima, un altro eroe ripercorre le gesta del Comandante. Ma l'ideale per cui combatte Big Boss non ha nulla a che vedere con il comunismo: è piuttosto l'ultimo lascito della persona da lui amata e uccisa. È con questo incontro di due culture, quella occidentale e quella orientale, che si apre Peace Walker, e che dà all'ultimo capitolo della serie una prospettiva che nulla ha da invidiare ai precedenti. Questa volta Big Boss si trova in Sudamerica, alla testa del suo esercito di mercenari, i Militaires Sans Frontieres. La sua missione è impedire l'invasione del Costa Rica, ma la vera motivazione è tutt'altro che di carattere patriottico. I fan troveranno subito quest'antefatto familiare, per il modo in cui mescola storia reale e fantasia, e per il suo sviluppo a scatole cinesi. Alla mancanza di scene d'intermezzo calcolate in tempo reale si ovvia ancora una volta con stile grazie alle tavole di graphic novel disegnate dal grande fumettista Ashley Wood, che con le sue pennellate impressioniste si rende il miglior interprete dell'art direction di Yoji Shinkawa.
Anche nel sistema di controllo, snellito e reso assai più comodo rispetto a quello di Portable Ops, il feeling è proprio quello di qualunque altro episodio della serie. Al giocatore viene data la possibilità di scegliere tre combinazioni di tasti diverse, ognuna adatta a uno stile di gioco più o meno furtivo, motivo per cui non è possibile selezionare un livello di difficoltà vero e proprio. Inutile dire che è possibile sparare a ogni cosa che si muove fino al filmato finale, ma come su PS3, anche su PSP il piacere di condurre un'infiltrazione da manuale è rimasto invariato; questo anche grazie alla miriade di armi e gadget riprodotti fedelmente in versione portatile, insieme alle tecniche CQC. L'intera avventura, suddivisa in missioni, può essere giocata in cooperativa e questo garantisce livelli di appagamento persino superiori, come insegna Monster Hunter; e, anzi,

DOWN: Le cutscene sono rese interattive ogni tanto dai QTE e dalla possibilità di zoomare sui dettagli, anche molto a fondo. Per esempio, per vedere la biancheria intima della dolce Paz.





BIG BOSS CONTRO IL VELOCIPREY

Oltre alle missioni che compongono la modalità storia, sarà possibile cimentarsi in una serie di prove secondarie che permettono di guadagnare punti utili alla formazione del nostro esercito personale. Queste assomigliano molto alle VR già viste nei precedenti capitoli, e spaziano dalle classiche prove di tiro al bersaglio e di infiltrazione ad altre molto più... particolari. Vi sarà chiesto infatti di combattere contro le creature preistoriche di Monster Hunter, o addirittura di portare a termine con successo un appuntamento galante. È per questo che amiamo Kojima.





data la difficoltà del gioco, in certi casi essere spalleggiati da uno o più compagni si renderà davvero necessario.
Ma Monster Hunter non è l'unico brand di successo del mercato handheld a cui la Kojima Productions si è ispirata per concepire la formula vincente di Peace Walker. Cosa avranno in comune i Pokémon con l'arte della guerra, direte voi? Beh, basti dire che i soldati tramortiti potranno essere catturati sul campo di battaglia (stando attenti a non ucciderli) semplicemente usando un oggetto, un metodo molto più agile rispetto a quello di Portable Ops. Successivamente, entreranno a far parte di MSF e andranno smistati nelle diverse specializzazioni (combattenti, medici, ingegneri etc.). Questa componente a tutti gli effetti manageriale vi permetterà di avere un intero esercito con soldati da potenziare in ogni loro aspetto, che a loro volta vi potranno aiutare sul campo di battaglia fornendo tecnologie e aiuti di vario genere. A rimanere assuefatti da questo sistema ci vuole un attimo, e se il collezionismo compulsivo è il vostro pane quotidiano, qui sarete decisamente accontentati. Non solo, c'è anche un enorme numero di missioni secondarie, che spezzano piacevolmente il ritmo dell'avventura e si rendono perfette per la classica partitina sul treno prima di andare a lavoro. Ma, in realtà, il vero valore di Peace Walker non sta nella sua totale efficienza tecnica e di gameplay. Ancora prima di questo, è un gioco con un'anima, che si colloca in maniera incredibilmente pregnante nel grande disegno della serie, scandagliando un momento cruciale quale la fondazione di Outer Heaven. Non solo, è uno scorcio intimista su un personaggio affascinante e carismatico come Big Boss, sempre più disincantato e lontano dal mondo, mosso solo dall'illusione di poter rivedere il suo mentore. Una storia profondamente umana, che ha per protagonista un'icona con tutto il romanticismo della revoluciòn, e tutta la crepuscolarità della filosofia giapponese. Hasta la victoria siempre, Big Boss.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 9/10

FAQS

D: MA IL METAL GEAR?
R: Non poteva mancare naturalmente una minaccia robotica, e questa volta Big Boss dovrà vedersela con i primi esemplari di armi dotate di intelligenza artificiale. Ne esistono di diversi tipi, che si possono muovere a seconda dei casi via terra o via aria, e i loro nomi si ispirano ai vari stadi di crescita degli insetti. Sono anche in grado di comunicare tra di loro usando un sintetizzatore vocale, e cantare un inquietante motivetto grazie al software Vocaloid, ultima mania giapponese (cercare su YouTube per credere).

D: COME FUNZIONA LA MODALITÀ CO-OP?
R: All'inizio di ogni missione vi sarà chiesto se intendete giocare da soli oppure connettervi via infrastruttura Ad-hoc per ospitare nella partita fino ad altri tre giocatori. In questo caso, quando ci si trova vicini si possono condividere armi e oggetti curativi, mentre, avvicinandosi ancora di più, uno dei giocatori darà la direzione, gli altri si sposteranno automaticamente e potranno concentrarsi a sparare. Inoltre, ogni volta che cadrà, un compagno potrà essere rianimato: una vera e propria prova di amore cameratesco.



UNO SCORCIO INTIMISTA SU UN PERSONAGGIO AFFASCINANTE E CARISMATICO COME BIG BOSS, SEMPRE PIÙ DISINCANTATO E LONTANO DAL MONDO





LEFT: Chi si sentisse limitato a giocare sul piccolo schermo della PSP sarà contento di sapere che Konami sta sondando il terreno per un porting PS3, cosa già successa ad analoghi titoli portatili di successo come GTA.



IL PRIMO GIOCO DI RUOLO DI SPIONAGGIO DELLA STORIA...

ALPHA PROTOCOL



INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: Obsidian Entertainment
PUBLISHER: SEGA
GIOCATORI: 1



In un mercato sempre più saturo e con una significativa mancanza di idee e reali innovazioni, cosa ancora si può sperimentare per emergere dalla massa e riuscire a far breccia nel cuore dei consumatori? Devono esserselo chiesto gli sviluppatori di Obsidian Entertainment, che con Alpha Protocol hanno deciso di fondere due entità solitamente avvertite come staccate l'una dall'altra, generi appartenenti a due realtà che, concettualmente, non sembrerebbero a prima vista andare d'amore e d'accordo. Nonostante ciò, l'ambizione del progetto è evidente sin da subito, e già dai primi momenti di gioco si capisce che la volontà di creare qualcosa di realmente inedito e stimolante è stata la preoccupazione principale dei programmatori. Obsidian Entertainment nel campo dei GdR è sinonimo di garanzia, come ampiamente dimostrato in produzioni precedenti del calibro di Neverwinter Nights 2 e Star Wars: Knights of The Old Republic II: The Sith Lords; la stessa cosa non si può dire per il genere action/stealth, lontano anni luce dalle esperienze e dalla formazione della software house. Riuscire a coniugare due tipologie di gioco che nell'immaginario collettivo cozzano per mancata somiglianza è un compito a dir poco arduo, in special modo quando si tratta di dover trovare un equilibrio necessario a rendere l'opera godibile e fruibile dal grande pubblico senza deludere gli estimatori dei rispettivi generi. Vestendo i panni dell'agente segreto Michael Thorton, avremo sin da subito la possibilità di scegliere tra quattro diverse classi: Soldato, Agente sul campo, Tecnico esperto, Freelance; o, se proprio decideremo di partire senza abilità di base, potremo optare per "Recluta", ottenendo una sfida più impegnativa e un dialogo aggiuntivo durante l'addestramento, mentre, una volta completato il gioco, verrà sbloccata la modalità "Veterano", adatta solo a chi desidera il massimo della difficoltà. A differenza del Freelance, che permette la possibilità di personalizzare completamente le abilità basilari, avendo a disposizione 31 punti da distribuire a nostro piacimento, le altre tre classi possiedono dei parametri iniziali preimpostati, su cui solo durante il proseguimento del gioco potranno essere aggiunte e potenziate ulteriori caratteristiche grazie ai punti esperienza guadagnati. Dopo l'addestramento, inoltre, si potrà personalizzare il vestiario e... poco altro del nostro piutto-





DOWN: Dovremo tenere sotto mira il nemico il tempo necessario per ottenere una perfetta centratura del colpo, se non vogliamo fallire e ritrovarci assediati da un nutrito gruppo di guardie in men che non si dica.



MINIGIOCHI

In Alpha Protocol sono presenti numerosi minigiochi: per disattivare un allarme dovremo far corrispondere i numeri del tastierino con quelli all'interno del circuito, seguendo con attenzione le tortuose "piste", se vorremo entrare nel sistema di un computer dovremo far combaciare le due password con l'esatta combinazione alfanumerica all'interno di uno schema elettronico in continuo mutamento, mentre per scassinare una porta sarà necessario avere il giusto tempismo per sbloccare i tre meccanismi interni della serratura, ponendoli a metà della linea di demarcazione.



sto anonimo alter ego.
Grande importanza è stata data ai dialoghi e all'effetto che le nostre scelte avranno durante il corso dell'avventura, ma ciò che assolutamente non convince è il sistema di risposte, imperniato su una serie di atteggiamenti (professionale, provocatorio, sarcastico e così via) da adottare entro dei limiti di tempo: il gioco costringe a fare una scelta ancora prima che la battuta pronunciata dal nostro interlocutore si concluda, relegando in definitiva l'intero sistema in balia a una buona dose di casualità. Forse sarebbe stato diverso se il gioco avesse avuto il doppiaggio in italiano, ma dovremo accontentarci dei sottotitoli e di leggerli a velocità luce mentre selezioneremo una delle tre risposte, senza nemmeno poter ponderare con attenzione il giusto approccio. Non proprio ciò che ci si aspetta da un GdR, insomma.
Le vere note dolenti, però, arrivano dall'onnipresente componente stealth del titolo. L'intelligenza artificiale alterna routine comportamentali buone ad altre francamente molto imbarazzanti, e talvolta, pur sapendo dove siamo nascosti dopo un breve conflitto a fuoco, il nemico tenderà a disinteressarsi di noi, esibendosi in passeggiate che lasciano a dir poco sbigottiti. Con un certo dispiacere, si notano anche alcuni gravi bug già presenti nella versione di prova, e davvero poco è stato fatto per migliorare un comparto tecnico che resta indietro rispetto alle produzioni attuali. Gli strati delle poco definite texture dell'ambiente di gioco si aggiorneranno spesso con un certo ritardo (come nel primo Mass Effect, uscito ben 3 anni fa), la palette cromatica è stranamente tendente ai colori cupi e i modelli poligonali risultano essere sin troppo scarni e di mediocre fattura. Se in Splinter Cell Conviction azzardare un attacco frontale contro una guardia armata di fucile d'assalto significava andare incontro a morte certa, in Alpha Protocol potremo uscire dal nostro nascondiglio e mettere al tappeto il nemico con un paio di combo da karateka, e non certo perché le nostre abilità corpo a corpo sono già al massimo dell'esperienza prevista. Come a dire: in barba al realismo. Peccato, perché la storia e la componente ruolistica non sono niente male, ma è evidente che, così com'è, Alpha Protocol finisce per risultare in una commistione di generi malriuscita.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO 7/10

ARRIVA IL PRIMO ESPERIMENTO CHE MISCELA IL GIOCO DI RUOLO PURO ALLE MECCANICHE STEALTH, MA SIAMO SICURI CHE SIA DAVVERO LA STRADA GIUSTA DA IMBOCCARE?



RIGHT: Micheal Thorton è un agente di Alpha Protocol e si occupa di operazioni internazionali ad alto rischio e di sventare attacchi terroristici con metodologie spesso poco diplomatiche.

FAQS

D: POSSO PERSONALIZZARE LE FATTEZZE DEL MIO PERSONAGGIO?
R: Non proprio. Si può optare per degli accessori e cambiare il vestiario, è possibile scegliere tra 5 tipi di capelli e diversi tipi di barba, ma se pensate di creare il vostro personaggio esattamente come in Mass Effect 2, siete decisamente fuori strada. La faccia di Michael Thorton rimarrà sempre la stessa: anonima.

D: I CADAVERI DEI NEMICI VANNO NASCOSTI COME IN MGS E NEI VECCHI SPLINTER CELL?
R: Assolutamente no. Le meccaniche stealth non sono così profonde e sopraffine e il grado di realismo è molto lontano da questi due capisaldi di genere. Aspettando diversi secondi dopo un'uccisione e avanzando per qualche metro, se vi guarderete alle spalle scoprirete che le guardie stecchite poco prima sono scomparse nel nulla.

IL GIOCO CHE GUIDERÀ IL GENERE SPORTIVO VERSO UNA NUOVA ERA

Backbreaker

Ci vuole fegato a rivoluzionare uno scenario controllato dai giochi di una grande e potente compagnia. Con EA Sports che domina da anni il genere, cercare di rubarle il primato è sempre una sfida non da poco, soprattutto se parliamo di uno degli sport favoriti d'America. Ma Backbreaker ci prova riscrivendo totalmente le regole. Sfruttando il motore grafico Euphoria, reso famoso dalla sua presenza in titoli come GTA e The Force Unleashed, questo gioco ottiene qualcosa a cui si era mirato da sempre nel genere: la fine delle animazioni predefinite, in favore di un motore fisico che calcola ogni cosa in tempo reale. I risultati sono stupefacenti. In Backbreaker, gli scontri sono così feroci e dettagliati che il solo vederli è già un motivo di lode verso questo gioco. Tuttavia, a fronte di queste innovazioni che senz'altro rivoluzioneranno il genere, Backbreaker ha più di un problema piuttosto evidente. La maggior parte delle azioni finirà in un ridicolo mucchio di corpi, mentre singoli giocatori di entrambe le squadre sembrano ignorare la montagna di carcasse davanti a loro e corrono dritti nella mischia. Servirà un'IA un bel po' più sviluppata, prima di poter permettere alla spettacolarità del motore grafico di mantenere tutte le sue promesse. Naturalmente, con la tecnologia che sfoggia, Backbreaker ha ottenuto un posto di tutto rispetto nel genere del football americano: si è senz'altro scavato una nicchia tutta sua tra Blitz: The League di Midway e Madden, non essendo né un simulatore totale né un gioco del tutto arcade. E, poiché promuove l'idea del "first person football", non è neanche necessario preoccuparsi in ogni istante di tutta la squadra. Bisogna sempre scegliere le tattiche e assicurarsi che il team lavori in armonia, certo, ma quando è il momento del tiro vincente, solo uno sarà sotto i riflettori. In attacco, sarà ovviamente il quarterback, con l'azione che si concentrerà poi sul giocatore verso cui la palla sarà diretta. In difesa, le opzioni saranno molteplici. Essendoci data la possibilità di scegliere da quali occhi osservare la situazione, avremo tutta una rosa di decisioni da prendere. Finora è stato molto raro, per esempio, mettersi nei panni del corner back, l'uomo che deve occuparsi di tenere d'occhio i ricevitori e che spesso deve afferrare la palla lanciata in aria o intercettarla. Questo tipo di dinamiche è una vera ventata d'aria fresca per il genere, e

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Regno Unito
PUBLISHER: 505 Games
DEVELOPER: NaturalMotion
GIOCATORI: 1-4

FAQS

È FACILE?
Niente affatto. Perfino nel tutorial alcune palle curve sono difficili da seguire e da prendere. Però, in qualche modo funziona, e ci si abitua.

LUI O MADDEN?
Difficile dirlo. Madden è più strutturato e ha un gameplay migliore, ma Backbreaker potrebbe risultare, in definitiva, più immediato e divertente.





POICHÉ IL GIOCO PROPONE L'IDEA DI "FIRST PERSON FOOTBALL", NON È NEANCHE NECESSARIO DOVER CONTROLLARE DI CONTINUO L'INTERA SQUADRA





PLACCAGGI SU IPHONE

Se siete dei fan dell'iPhone, potreste aver già incontrato Backbreaker su quella piattaforma. Il gioco, in questo caso, è ridotto all'osso, e vi si chiede di fare una sola cosa: schivare un certo numero di avversari per arrivare in zona meta. Quando si sono resi conto di quanto fosse apprezzato, i ragazzi di NaturalMotion hanno pensato di inserirlo anche nella versione per console. La modalità risulta altrettanto divertente, oltre a essere un gradito diversivo che aggiunge qualcosa in più al titolo.

UP: La modalità Tackle Alley è davvero imperdibile. Basata su un'applicazione per iPhone precedente a Backbreaker, rende tutto molto più divertente.





UP: Sebbene Backbreaker sia più accessibile di altri giochi di football americano, conoscere le regole è sempre fondamentale. Se volete vincere, dovrete sapere come si devono posizionare le squadre e conoscere i ruoli dei vari giocatori.

offre a Backbreaker un'angolazione del tutto unica, e una natura accessibile, soprattutto. Cosa che potrebbe portare verso questo gioco tutti coloro che di solito sono intimiditi da Madden. Tuttavia, ci sono dei difetti su cui non si può transigere. In primo luogo i controlli, che risultano spesso fin troppo macchinosi: rendersi conto che il giocatore a cui volevate passare la palla è bloccato e dover passare a un altro risulta frustrante come non è mai stato in questo tipo di giochi. Certo, col tempo ci si abitua, ma nei momenti di maggior concitazione e tensione sul campo non si riuscirà mai a reagire abbastanza rapidamente. E tanto per aggiungere qualcosa alla complicazione dei controlli, c'è una "modalità focus" che si può attivare tenendo premuto il dorsale sinistro, ma, poiché non c'è ragione di non tenerla perennemente attivata, ci si ritrova a dover pensare anche a mantenere sempre premuto un pulsante in più. Fortunatamente, per ogni difetto di questo gioco sembra esserci una qualità fatta apposta per compensarlo: correre per il campo in stile Gears of War è divertente e non stanca mai, e la possibilità di creare in pochi minuti una squadra del tutto personalizzata con tanto di logo offre ulteriori spunti per le sfide online. Insomma, Backbreaker non è certo perfetto, ma si fa benvolere. In effetti, è un vero peccato che non abbia raggiunto il potenziale che avrebbe potuto sviluppare, viste certe premesse. In ogni caso, sotto certi aspetti questo titolo rappresenta un grande passo avanti per l'intero genere dei giochi sportivi, e se NaturalMotion deciderà di sviluppare un suo sequel, potrebbe finalmente ottenere il vero rivale di Madden, eliminando tutti i difetti di questo primo tentativo. Ma l'aspetto ancora più interessante dell'intera faccenda sta nel chiedersi come reagirà EA, a questo punto. Se le idee vincenti di Backbreaker verranno implementate anche nelle serie che al momento sono in cima alla classifica, potremo aspettarci una vera e spettacolare rivoluzione del genere. E sinceramente, è proprio quello che speriamo.



FRANCESCA "FRANNY" NOTO

VOTO 7/10

LA SFIDA PER IL MIGLIOR GIOCO DI CORSE DELL'ANNO È UFFICIALMENTE APERTA!

Blur

Questo doveva essere l'anno di Split/Second: Velocity. Black Rock è riuscita a ridefinire il concetto di gioco di corse di qualità, regalando alla sua ultima fatica dei tocchi di classe non indifferenti, soprattutto nel comparto della spettacolarità: l'oceano che entra prepotentemente in pista, aerei che si schiantano sull'asfalto, elicotteri d'assalto che lanciano missili contro la vostra auto e così via. Dal canto suo, Blur, con la sua fusione di comandi da Project Gotham Racing e i suoi power-up da Mario Kart, era sembrato piuttosto pittoresco e non aveva ottenuto un'accoglienza molto calorosa da parte della stampa specializzata.

Ma ora che finalmente il gioco è nelle nostre mani e abbiamo potuto provarlo a fondo, c'è solo una domanda che ci martella nella testa: come abbiamo potuto mai dubitare di Bizarre Creations? Insomma, sono i creatori di Project Gotham Racing, di Geometry Wars: Retro Evolved, di The Club... che altro dovrebbe fare un team di sviluppo per convincere il mondo che un gioco come Blur sarebbe stato più che valido? Alla fine, gli elementi di Split/Second che avevano inizialmente lasciato a bocca aperta tutti quanti si sono rivelati una mezza delusione, mentre la familiarità di ciò che si vedeva in Blur ha distratto la stampa dalla verità tra le righe: quanto sarebbe stato divertente un Mario Kart con auto realistiche. Eureka! Adesso ci sembra tutto fin troppo ovvio.

Considerando il ruolino di Bizarre Creations, non possiamo che confermare che le meccaniche di guida di Blur sono eccellenti: meno realistiche di quanto non avvenisse in Project Gotham, ma comunque precise e impegnative in un modo che né Burnout né Split/Second

INFO

FORMATO: Xbox 360, PlayStation 3
ORIGINE: Inghilterra
PUBLISHER: Activision
DEVELOPER: Bizarre Creations
GIOCATORI: 1-4 (2-20 online)

FULL AUTO

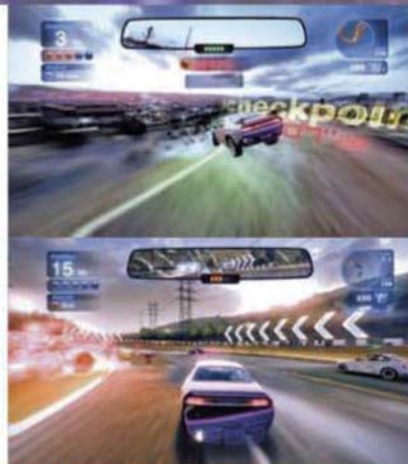
MEGLIO DI



PEGGIO DI

SPLIT/SECOND: VELOCITY













SPALLA A SPALLA

Abbiamo provato per voi la modalità in split-screen per quattro giocatori di Blur. Niente da dire, il divertimento è assicurato, e non solo per la competitività ovvia che viene fuori quando si gioca spalla a spalla sullo stesso divano, ma proprio per le caratteristiche del gioco, che combinano un sistema di guida realistico con i power-up e le armi. Dopo tre ore di sfide, urla e insulti creativi, ci siamo resi conto che eravamo tornati ai gloriosi giorni di Super Mario Kart, e Bizarre Creations dovrebbe prenderlo come un grande complimento.



FAQS

QUALCHE CONSIGLIO UTILE?
Controllate sempre gli specchietti posteriori: spesso vi permetterà di accorgervi in tempo degli attacchi provenienti da dietro di voi.

CI SI PUÒ DIFENDERE DAGLI ATTACCHI ALLE SPALLE?
Assolutamente sì. Ci sono dei power-up, come il fulmine o la mina, per esempio, che, se li lanciate dietro di voi, possono essere utilizzati con successo per mettere fuori uso un attacco o un proiettile da parte di un avversario alle vostre spalle.

BLUR RICHIEDE GRANDI CAPACITÀ SIA DI GUIDA CHE DI SFRUTTAMENTO DEI POTENZIAMENTI, SE SI VUOLE CAPIRE DAVVERO LA SUA BELLEZZA



LEFT: Nelle gare a checkpoint, gli unici potenziamenti disponibili sono il Nitro e un'icona speciale che aggiunge qualche secondo al tempo di percorrenza.



DOWN: Blur ha una grafica di tutto rispetto, soprattutto nelle corse notturne, dove i power-up al neon offrono effetti di luce spettacolari.

offrono. La complicazione è ovviamente fornita dai power-up, ma gli sviluppatori sono riusciti a evitare ogni potenziale passo falso. Blur necessita quindi di una notevole capacità sia di guida che di sfruttamento di armi e potenziamenti, se si vuole comprendere appieno la sua bellezza, ed è proprio così che deve essere. I power-up offrono un intelligente mix di idee originali e necessari strumenti di distruzione: così, vi troverete a che fare con sfere di fuoco che inseguono i vostri avversari, mine lasciate dietro di voi o lanciate avanti, che rimangono sulla pista finché qualcuno (perfino voi stessi) di finisce sopra, o ancora onde d'urto che si sprigionano dalla vostra auto e vi liberano dagli avversari che vi prendono a sportellate; per non parlare di fulmini che, se ripetuti contro la stessa macchina avversaria, offrono un bonus al danno, o scudi e riparazioni per difendervi, o ancora il potenziamento Nitro, che vi offre un temporaneo aumento della velocità. Ma la vera gloria del gioco, il power-up che vi resterà in mente per sempre, è quello definito Shock: ovunque vi troviate sulla pista, farà comparire tre linee elettrificate davanti alla al primo della fila. Colpirle significherà perdere velocità e subire gravi danni, ma possono essere evitate, con una guida precisa. Praticamente, lo Shock è l'equivalente del guscio alato blu di Super Mario Kart, ma senza quel terribile senso di ingiustizia che dava il suddetto power-up. Di sicuro vi rovinerà la performance, ma quanto e come dipenderà unicamente dalla vostra abilità al volante.
Un altro notevole punto di forza è dato dal sistema di progressione, che si esplica in diversi modi. Il gioco è diviso in aree, ciascuna dominata da un personaggio rivale e contenente differenti eventi: corse convenzionali, corse a checkpoint e divertentissimi eventi "distruzione", in cui dovrete fare a pezzi più auto possibili in una corsa contro il tempo. Le nuove aree si sbloccano guadagnando "Luci" nei vari eventi: tre, quattro o cinque a seconda della vostra performance, e due bonus se avrete soddisfatto la colonna portante delle ricompense in Blur: i fan.
Se guiderete con capacità e coraggio, facendo buon uso dei vostri power-up, o completerete delle specifiche Richieste dei Fan che otterrete nel corso della gara (per esempio usare il Nitro per cinque secondi senza colpire nulla), sarete ricompensati da una crescita del numero dei fan. Ogni evento ha un numero di appassionati da raggiungere: se lo sorpasserete, otterrete una Luce in più. Potete anche completare una "Fan Run", che consiste nel correre oltre una serie di porte sulla pista dopo aver raccolto un'icona. Se lo farete, otterrete un'altra Luce bonus. Attraverso i fan, tra l'altro, potrete acquistare nuovi veicoli, cosa che sarà sempre più importante man mano che si va avanti nei livelli.
Inoltre, il rivale specifico di ogni area vi offrirà cinque sfide speciali che dovrete completare per ottenere il privilegio di cimentarvi in una gara contro di lui, dove potrete vincere il suo bolide e una modifica per un power-up. Se non riuscite a completare le sfide in un'area, potrete sempre tornarci più tardi per ripeterle, aggiungendo dunque longevità al titolo. Come se non bastasse, il divertimento che c'è nel giocare a Blur riguarda anche il sistema di ricompense creato da Bizarre: le ricompense sono fatte in modo che difficilmente potrete finire un evento senza avere in pugno qualcosa da mostrare agli amici online, anche se vi siete piazzati per ultimi.
Se proprio vogliamo trovare un difetto a questo splendido gioco di corse, sta nel fatto che dopo ore di gare ardue ma sempre soddisfacenti, certi eventi cominciano a diventare difficili in modo frustrante. Ci si può trovare dunque ad affrontare senza troppi problemi le ultime corse del gioco, mentre gli eventi di alcune aree sbloccate molto prima restano tristemente incompiuti. Il problema è che in questo modo non si ottengono le corse uno contro uno con i rivali e non si modificano i power-up, e dunque avremmo gradito un maggiore bilanciamento della difficoltà. Peccato per questa caduta di stile, perché per il resto ci troviamo di fronte a un titolo davvero eccezionale.

FRANCESCA "FRANNY" NOTO

VOTO 8 /10

ELEMENTARE E, MI SOVVIENE, ANCHE PORTATILE, WATSON!

Sherlock Holmes and the Mystery of Osborne House

INFO
FORMATO: DS
ORIGINE: Ucraina
DEVELOPER: Frogwares
PUBLISHER: Focus Home Interactive
GIOCATORI: 1

Il genere delle avventure grafiche sta riscoprendo una nuova, inattesa giovinezza; e non ci stiamo riferendo solo a una componente che si è connaturata in mille generi per mille esperimenti diversi, o alla riproposizione di vecchie glorie su PSN e Xbox Live; parliamo invece di quell'ostinato DS che si è rivelato nel tempo un'inaspettata piattaforma per il fantomatico genere punta e clicca, grazie a prodotti come la serie de Il Professor Layton o quella di Phoenix Wright, esempi di puro artigianato nipponico. Sul fronte occidentale, che detiene un'indiscussa tradizione a riguardo, le proposte si sono rivelate tuttavia poche e per nulla clamorose. Tra queste figura la corposa offerta di Frogwares, casa ucraina che da anni sviluppa adventure di onesta qualità associati a figure ben salde nell'immaginario collettivo, tra cui appunto l'insonne violinista di Baker Street. Già tentata la presa del portatile Nintendo l'anno scorso con il modesto Sherlock Holmes e il Mistero della Mummia, porting diretto dell'omonimo PC del 2002, è ora il turno di Sherlock Holmes and the Mystery of Osborne House; un modo forse per sfruttare il recente revival filmico del personaggio in chiave steampunk, ma anche la dimostrazione che si può imparare dai propri errori: rispetto al predecessore, lo stile grafico è tornato al 2D, eliminando quella grezza tridimensionalità che era un'autentica medievale tortura per gli occhi e guadagnando in leggerezza e cura. È stato richiamato Watson, dispensatore di osservazioni e consigli (preziosi e tutt'altro che elementari) e la struttura degli enigmi ora si basa maggiormente su singole prove di logica e abilità con occasionali elementi investigativi, piuttosto che su quesiti dilungati nel tempo. Una struttura in sintesi più parca e contenuta, che non tenta di emulare glorie passate ma si annida perfettamente tra i due schermi del DS. La storia ci vedrà alle prese con il furto degli archivi genealogici della Regina Vittoria, un caso che la Famiglia Reale commissionerà per l'indubbia fama al famoso detective londinese: una storia semplice ma deliziosa, che ci porterà a conoscere personaggi strani e caratterizzati con una sufficiente maestria. La durata complessiva dell'esperienza non è esagerata, né il fascino che esercita è capace anche solo di avvicinarsi a quell'aura indescrivibile delle produzioni targate Level-5; eppure, questa presa di coscienza da parte dei ragazzi di Frogwares è confortante, e anzi ci fa ben sperare che il buon Professor Holmes al terzo tentativo possa competere con il suo collega Layton a flemme e neuroni pari.

ENRICO GANDOLFI

VOTO 6,5/10

SHERLOCK HOLMES E IL MISTERO DELLA MUMMIA

MEGLIO DI

PEGGIO DI



IL PROFESSOR LAYTON E LO SCRIGNO DI PANDORA



UP: I disegni sono interamente fatti a mano, conferendo al gioco una frizzante identità visiva.













SIAMO GIOCATTOLI... E FACCIAMO MALEDETTAMENTE SUL SERIO!

Toy Story 3

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3

ORIGINE: USA

PUBLISHER: Avalanche Software

DEVELOPER: Disney Interactive Studios

GIOCATORI: 1-2

MEGLIO DI

UP



PEGGIO DI

PSYCHONAUTS

DOWN: Nella modalità Toy Box potremo controllare ogni dettaglio, dai personaggi agli edifici. Completando le missioni accumuleremo le risorse necessarie per rendere la nostra "scatola dei giocattoli" l'ambiente di gioco che abbiamo sempre sognato.

Da anni siamo abituati ad associare il concetto di "gioco su licenza" con quello di "gioco indegno" e le pochissime eccezioni a questa spietata regola sono sempre venute da opere videoludiche uscite in differita rispetto alla loro controparte filmica o cartacea. Proprio quando la luce della nostra speranza era diventata così fievole da potersi considerare spenta ecco che, da nulla, è arrivata l'eccezione; quella che sicuramente conferma la regola, ma che ha il merito di dimostrare come sia possibile realizzare dei prodotti di qualità anche quando ci si trova in un ambiente crossmediale.

Intendiamoci, Toy Story 3 non è un capolavoro videoludico, ma sarebbe ingiusto e intellettualmente disonesto non considerarlo un prodotto multimediale interattivo pienamente degno di questo nome.

Colorato, vivo, divertente e con l'inconfondibile carisma di Woody, Buzz e compagni, Toy Story 3 è un mondo pulsante che non ha molto da invidiare alla sua versione su pellicola.

L'ultimo lavoro di Avalanche si presenta con un comparto grafico di prim'ordine, curato nei modelli poligonali e nei fondali. Le animazioni hanno beneficiato consistentemente dell'apporto fornito dalla Pixar, e ogni giocattolo si muove esattamente come visto al cinema.

Il gameplay non fa gridare alla rivoluzione, ma risulta solido, vario e divertente. Grazie alle molteplici situazioni create, i giocatori difficilmente avranno modo di annoiarsi. Sessioni a cavallo in cui evitare di finire in un burrone, sequenze che ricordano molto gli sparatutto in terza persona e adrenaliniche missioni di volo (e intendiamo proprio volare, non cadere con stile!) si alternano con puntualità ed efficacia.

Infine, ciliegine sulla torta sono il Toy Box e il doppiaggio. Il primo è una nuova modalità di gioco, che si affianca a quella tradizionale e permette di entrare in un universo completamente free roaming e personalizzabile. Il secondo, invece, è un virtuosismo tecnico che aiuta a capire la cura con cui è stato realizzato il prodotto: le voci di ciascun personaggio sono le stesse del film, cosa rarissima per prodotti di questo genere.

Insomma Toy Story 3 è un videogioco più che onesto e che mantiene la sua dignità anche lontano dall'ombra del lungometraggio da cui è tratto. Se fosse stato un po' più lungo e con il supporto online (perfetto per il Toy Box), saremmo qui a parlare di uno dei prodotti d'elite dell'anno. Ciononostante, restiamo al cospetto di una dei migliori tie-in mai realizzati, che purtroppo non arriva all'infinito ma va comunque "oltre". E adesso provateci a dire che i giocattoli non sono una cosa seria!

VITTORIO VASSALLI

VOTO 7,5/10







LEFT: L'editor è veramente più che soddisfacente. Ancora una volta i limiti saranno più imposti dal vostro senso artistico e dalla pazienza di cui disponete, più che dal software in sé.

DIVERTITEVI A CREARE, ANNOIATEVI A GUIDARE

ModNation Racers

INFO
FORMATO: PSP
ORIGINE: USA
DEVELOPER: SCE Studios San Diego
PUBLISHER: Sony Computer Entertainment
GIOCATORI: 1-6

NEED FOR SPEED UNDERCOVER



MOTORSTORM ARTIC EDGE

MEGLIO DI / PEGGIO DI

Il nuovo paradigma di Sony, Gioca-Crea-Condividi, dopo essere stato inaugurato con lo splendido LittleBigPlanet ha trovato un altro fiero scudiero in ModNation Racers. L'idea, in soldoni, è del resto identica, ma esportata in direzione dei giochi di kart. Dopo la più che discreta versione per PS3, il titolo esce anche per la piccola PSP, accompagnato dalla speranza che non si sia perso troppo nel passaggio al sistema portatile. Effettivamente, a conti fatti e in linea puramente teorica, non manca quasi niente. Esattamente come nella console casalinga, vi ritroverete a gareggiare in una serie di circuiti da affrontare derapando e raccogliendo power-up sparsi su ogni rettilineo, come faremmo in qualsiasi Mario Kart. A tutto questo, però, va poi aggiunto l'ottimo e versatile editor che vi permetterà di creare circuiti, piloti e nuove vetture. Chi era titubante circa la reale possibilità di dare vita a contenuti di buona fattura usando la piccola PSP può sciogliere i propri dubbi: le cose funzionano più che bene. Nonostante qualche effettiva limitazione di troppo nella creazione di personaggi e kart, difficilmente con un po' di pazienza non darete vita al tracciato dei vostri sogni. Tutti i contenuti potranno poi essere pubblicati e scaricati online, rendendo, virtualmente, il gioco quasi infinito. Se anche il multiplayer, online fino a sei giocatori, e l'impianto grafico-sonoro si difendono più che bene, viene da chiedersi cosa non funzioni in questo ModNation Racers nell'iterazione per PSP. Nella smania di dare vita al paradigma di cui sopra, gli sviluppatori purtroppo hanno trascurato proprio il primo passo: quello relativo al giocare. Il titolo, pur presentandosi come un arcade, inciampa in un sistema di controllo eccessivamente e inutilmente severo e nella quasi totale mancanza di senso di velocità. Un design delle piste solo sufficiente, poi, completa il quadro di un prodotto incapace di divertire più di tanto. L'idea di fondo insomma, è estremamente valida, così come lo è l'ottimo editor, capace di dare vita ai vostri progetti di design. Purtroppo, sul piano puramente ludico ModNation Racers fallisce in buona parte, ridimensionando largamente quanto di buono ha da offrire nel binomio Crea-Condividi. Dategli una chance se siete patiti del genere o smaniate all'idea di creare anche in metropolitana il vostro personale circuito. Altrimenti, fareste meglio a rivolgervi alla più curata versione per PS3.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 6,5/10

DOWN: Non abbiamo dubbi sul potenziale del paradigma Gioca-Crea-Condividi, ma quanta gente acquisterà, giocherà e creerà effettivamente? L'ipotesi poi di trovare poco materiale scaricabile in rete è da tenere in considerazione.







UP: Frequentando le lezioni, avrete modo di imparare tante magie che vi torneranno utili nel corso del gioco.

NOTO PRODOTTO DI CARTA E INCHIOSTRO, HARRY POTTER INCONTRA LA SUA ALTERNATIVA LEGO

LEGO Harry Potter: Anni 1-4

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC, Wii, DS, PSP

ORIGINE: Gran Bretagna

DEVELOPER: Traveller's Tales

PUBLISHER: Warner Bros. Interactive Entertainment

GIOCATORI: 1-2

MEGLIO DI: LEGO INDIANA JONES 2



PEGGIO DI: HARRY POTTER I ROMANZI

Da una parte, il Re indiscusso dell'odierna narrativa per ragazzi, dall'altra, il giocattolo d'infanzia per antonomasia. Sembrerebbe il matrimonio del secolo. Quello che costituisce, probabilmente, il primo capitolo della serie LEGO Harry Potter (a meno di non credere che "Anni 1-4" sia una variante del classificatore PEGI, piuttosto che un'esplicita dichiarazione d'intenti), arriva finalmente nelle nostre console e ci propone una nuova rielaborazione del colorato e mutevole universo dei mattoncini danesi in formato digitale.

Poiché di recente il tema della crossmedialità contamina, e talvolta domina, le discussioni che riguardano l'universo videoludico, osservare il nuovo sforzo di Traveller's Tales da questo punto di vista può risultare particolarmente di spunto. Perché, a pensarci bene, dove va pescare esattamente LEGO Harry Potter? Dai libri, verrebbe subito da dire, dal momento che costituiscono non solo le fonti originali e complete dell'universo creato dalla Rowling, ma ne rappresentano anche l'incarnazione più nobile. Il gioco però saccheggia, allo stesso modo, a piene mani gli elementi dei film, dai quali recupera la colonna sonora e le fattezze dei personaggi e degli ambienti. Senza contare, poi, che LEGO Harry Potter è sì un videogioco, ma è forse ancor più un maestoso ed imponente giocattolo, che dalle proprie controparti reali prende in prestito molteplici aspetti. Abbiamo allora una Hogwarts parco giochi che offre una serie quasi infinita di interazioni esperibili con i propri confusionari elementi. Alcune serviranno per ottenere bonus di vario genere, altre saranno semplicemente d'effetto; ma tutte richiederanno, in qualche modo, che vi dedichiate a sperimentare, a interagire, a "toccare" ogni cosa che vedrete su schermo.

Vi troverete, senza nemmeno rendervene conto, ad aprire porte, spostare oggetti, lanciare incantesimi su ogni cosa vivente o quasi (perché nel mondo Harry Potter, se è di certo ben definito il confine tra la vita e la morte, non lo è altrettanto quello tra animato e inanimato) solo per vedere che risultato si ottiene e poter assistere a qualche gag divertente (trovare il Basilisco in agguato dietro una porta o mandare in escandescenze l'abitante appisolato di un quadro sono solo alcuni degli esempi possibili).

Il gioco di Traveller's Tales, più di tanti altri tie-in che hanno tentato invano di incanalare al proprio interno quell'indescrivibile magia creata dalla geniale scrittrice inglese, riesce efficacemente a dimostrare che rielaborare il materiale così vivido e potente che compone l'universo di Harry Potter, sposandone con particolare attenzione la vena comica e prendendosi tutte le libertà del caso, sia di gran lunga più efficace di ricalcare in maniera quasi pedissequa le tappe principali del romanzo.

Il titolo di Traveller's Tales, in questo senso, è poco videogioco, molto giocattolo e deliziosamente harrypotteriano. Per questo può essere consigliato solo a chi riesca appieno a comprenderne e apprezzarne lo spirito.

ARIANNA BUTTARELLI

VOTO 7,5/10



DOWN: La longevità del titolo si aggira sulle venti ore. Tuttavia, la smania di completare tutti i livelli con il punteggio più alto spingerà moltissimi a lunghe sessioni. Per i neofiti, inoltre, è prevista una modalità ultra-facile.





LA MEDICINA NON È SOLO BISTURI E SIRINGHE

Trauma Team

INFO
FORMATO: Wii
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Atlus
PUBLISHER: Atlus
GIOCATORI: 1-2

Nel giro di un paio d'episodi per Wii e DS, Trauma Center ha saputo creare un genere a sé. Attirando i giocatori più navigati con un gameplay estremamente difficile e appagandoli con una trama da manga, la saga ha saputo crearsi una schiera di fan fedeli.
Atlus tuttavia è ben conscia che la sua creatura rischiava di fossilizzarsi su meccaniche sì riuscite, ma fin troppo simili a se stesse. Ecco allora Trauma Team, pronto a portare una ventata d'aria fresca. Tranquilli: nessuno stravolgimento. Ancora una volta dovrete sconfiggere malattie e virus di ogni tipo, adempiendo al vostro compito di medici.
La trama, che non smetterà mai di tirare in ballo elementi più o meno fantascientifici, pone al centro della vicenda un intero team di dottori, ognuno con la sua diversa specializzazione. Inizialmente, infatti, dovrete affrontare diverse storyline, che alla fine si unificheranno in un unico sentiero narrativo. In questo senso, il lavoro degli sceneggiatori Atlus merita lodi: i dialoghi, per quanto un po' lenti, mettono in luce personaggi ottimamente caratterizzati, mentre i colpi di scena manterranno sempre alto l'interesse dell'utente.
Wiimote e Nunchuk alla mano, vi ritroverete ad armeggiare con diversi strumenti chirurgici al fine di salvare la vita del paziente prima dello scadere del tempo o prima che la barra della salute si svuoti completamente. Nonostante ogni personaggio tiri in ballo diverse situazioni e patologie da curare, per lo più vi ritroverete a compiere azioni molto simili tra loro. Esulano da questo discorso due dottori: Gabriel Cunningham, diagnosta, e Naomi Kimishima, medico legale.
Il primo, infatti, utilizzerà raggi X, analisi e persino colloqui con il paziente per arrivare a scoprire la patologia di cui soffre. Dal canto suo, Naomi potrà recarsi sul luogo dell'eventuale omicidio e esaminare il cadavere nel tentativo di scoprire la causa della morte. Usando questi due medici, insomma, l'avventura abbandonerà le meccaniche solite della saga, per riallacciarsi a quelle delle avventure punta e clicca. Pur soffrendo di qualche piccola imperfezione, queste nuove sezioni danno vigore e varietà al titolo, proiettando Trauma Center verso nuovi e interessanti orizzonti.
Sia che siate fan della saga o che al contrario non abbiate mai vestito il camice bianco prima d'ora, la conclusione è la medesima: Trauma Team è un prodotto meritevole d'attenzione, innovativo e coerente ai canoni della saga, e saprà divertire e appassionare anche più dei precedenti capitoli.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 8/10

MEGLIO DI

TRAUMA CENTER: NEW BLOOD



PEGGIO DI



DR HOUSE (SERIE TV)



UP: Come al solito, l'impianto grafico-sonoro delle fasi in-game punta più sulla funzionalità che sulla spettacolarità, ma la cura riposta si nota e rende ulteriormente gradevole la fatica di Atlus.

LA VECCHIA SCUOLA HA RIAPERTO... ED ERA ORA!

Demon's Souls

INFO
FORMATO: PS3
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: From Software
PUBLISHER: Atlus
GIOCATORI: 1-4



DOWN: La componente di GdR si palesa all'inizio, in cui saremo chiamati a scegliere tra dieci classi di eroi, tutte abbastanza classiche, da cui dipendono le caratteristiche e l'armamentario possibili durante l'avventura.

Un combattimento all'arma bianca dura statisticamente dieci miseri secondi. Le sequenze infinite di stoccate e parate, energia e fiato inesauribili, quelle armature impenetrabili a cui libri e film ci hanno abituato: tutte invenzioni, puri escamotage letterari. La guerra è un mestiere in cui poco c'è di eroico e niente di facile, soprattutto quando parliamo dei secoli bui, dell'arte di lame danzanti e tuoni tra scudi. Richiede metodo e ponderazione nel coraggio e negli sforzi, nervi saldi quanto lucidi. Strano che a ricordarcelo siano bestie infernali, zombie e spettri in quel di Boletaria, richiamando la tradizione di quel piacere misto a frustrazione che solo gli hardcore gamer di matura data possono ricordare. E questo perché Demon's Souls, finalmente giunto nei nostrani regni europei, ci va pesante, diametralmente pesante, fieramente pesante. Porge l'armatura e ci manda allo sbaraglio, tra risorse limitate, checkpoint inesistenti, nemici mai innocui e una sfida impervia, per quanto equilibrata alla perfezione.

Il genere è un action dungeon crawling retto da una buona impalcatura tecnica, una scontata trama in cui il bene fronteggia il male e un eccezionale art design, ma ridurre in questa descrizione cosa nasconde l'ultimo parto della rinata From Software è blasfemia. Demon's Souls è un ritorno alle radici del videogame; è essere catapultati, cozzare sul pavimento, assaggiare compiaciuti il sangue che copioso scende dalle labbra e tornare all'attacco; è veder scorrere albe e tramonti così, consci di un miracolo inatteso, di un antico che torna nuovo e sorprende; e la meraviglia passa anche per il multiplayer, che attraverso un sistema di collaborazione o competizione indiretta (in cui a un giocatore reale si affiancano altri eterei, che possono assisterlo oppure osteggiarlo) si rinnova in maniera inedita e inaspettata, quasi vintage.
Imparerete a memoria anfratti e insidie scenario dopo scenario, scoprirete a vostre spese che in stretti interni un poderoso spadone può essere solo d'intralcio, temerete il nemico più comune



come il boss meno amichevole; attraverso il sudore di bit e game over, dedizione, abnegazione e soddisfazione diverranno la vostra trinità. Un condensato dark di memoria videoludica che segna la linea di demarcazione tra meritevoli e pavidi, cultori e fresche reclute; scontato che la scelta spetti a voi, messeri, ma se state ancora leggendo, siete già scesi in campo. Ineccepibile, duro e maestoso: il Messia che ci salverà dall'Apocalisse del casual game è giunto, rendetegli omaggio.

ENRICO GANDOLFI

VOTO 8,5/10



UP: Il Nexus, luogo delle anime trapassate, sarà il fulcro della nostra epopea, dove potremmo muoverci tra le mappe, scambiare oggetti e far crescere il nostro protagonista.

CVG NEWS Interferenze e contaminazioni



IL FILM DI METAR GEAR: KONAMI RALLENTA

Lo sceneggiatore di Metal Gear David Hayter si è sempre mostrato disposto a realizzare un adattamento cinematografico della sua creatura videoludica. Dopo un primo contatto con un amico produttore, la realizzazione del film sembrava già cosa fatta, ma l'uscita del film potrebbe essere ritardata a causa di motivi politici da parte di Konami e di un difficile accordo tra Kojima e Sony.



JAMIE LEE CURTIS È IN WORLD OF WARCRAFT

Se l'immagine di Jamie Lee Curtis fa inesorabilmente pensare alla babysitter di Halloween, adesso c'è una novità: sarà uno dei personaggi di World of Warcraft. Gli ideatori del videogioco, approfittando della passione dell'attrice per il titolo, l'hanno coinvolta più da vicino, realizzando il suo avatar: con soli 15 dollari al mese, è possibile interagire col suo personaggio, entrare nel suo mondo e comunicare con lei!



È IN ARRIVO LA NUOVA LARA CROFT!

Dopo Angelina Jolie, il pubblico è in attesa di scoprire il nuovo corpo (e volto!) di Lara Croft. Kim Kardashian, più modella che attrice, e di sei anni più giovane della Jolie, sembrerebbe essere la candidata ideale. Il personaggio sarà realizzato con l'ausilio della tecnologia 3D e sarà una versione più comica e... svestita della precedente. Staremo a vedere!





FENOMENO 3D

Il cinema torna bambino e reinventa la stereoscopia

Si dice spesso che giunti nel periodo della vecchiaia, si ritorna bambini. È quello che è successo al cinema: superato da poco il secolo di vita, la meravigliosa invenzione delle immagini in movimento è ritornata alle sue origini, rispolverando la tecnica stereoscopica. Un nome e un numero: Avatar e due miliardi e mezzo di dollari. Il successo planetario del kolossal di James Cameron, girato interamente in 3D e pensato appositamente per essere fruito attraverso questa tecnologia, è stato il catalizzatore di un nuovo trend che negli ultimi mesi sta invitando (o costringendo?) gli spettatori a entrare nelle sale cinematografiche muniti di speciali occhialini. Le major si sono affrettate a rilanciare nuovi titoli in tre dimensioni e a rispolverare vecchie glorie per presentarle nel suggestivo formato. L'animazione è stata letteralmente risucchiata dal nuovo corso ma, in definitiva, nessun genere è riuscito a resistere al fenomeno, horror e fantasy in prima linea. Il 3D promette di coinvolgere e sconvolgere grazie al maggiore impatto visivo, alla consistenza più realistica delle immagini, alla spettacolarità dei movimenti che rompono l'illusione della quarta parete e che acquistano maggiore verità attraverso l'intenso sfruttamento della profondità. Cosa vogliono gli spettatori? Vogliono un sogno. E vogliono crederci con tutte le loro forze. Da qui il trionfo di pellicole che hanno saputo regalare non una semplice visione ma un'esperienza: l'immersione totale in un mondo finzionale, assolutamente assurdo, ma dannatamente verosimile. Non è un caso che anche il videogioco (Nintendo in testa), regno privilegiato dell'interattività e del tuffo in altri mondi, abbia recentemente raccolto la sfida seduttiva del tridimensionale (anche se, in



questo caso, l'evoluzione sarà rallentata dai prezzi proibitivi delle console attrezzate per il 3D e dei televisori stereoscopici). Se il 3D sarà il futuro, così sia. L'importante è non dimenticare che la tecnologia deve essere al servizio della storia per costituire davvero un valore aggiunto dal punto di vista estetico e comunicativo. Un consiglio, un monito, un'invocazione: abbandonate gli indecenti spettacoli delle riconversioni in 3D dell'ultimo minuto, non appesantite con il tridimensionale storie che mal si prestano a questa visione. Il 3D deve diventare una questione di cuore e non di business. Dopotutto, la credibilità di un sogno sarà sempre delegata a una grande storia, in qualunque dimensione la si voglia raccontare.

Ilaria Colla

up Il 3D non è tutto, in un film, come dimostra lo scarso apprezzamento da parte della critica del burtoniano kolossal tridimensionale Alice in Wonderland.





CIAK SI GIOCA Conversioni cinematografiche (più o meno) famose

IN THE NAME OF THE KING

Quando Uwe Boll assaltò e distrusse Dungeon Siege

È dura farsi sorprendere da Uwe Boll. Fin dalle prime battute dei suoi "capolavori", perdiamo ogni illusione, e la speranza è di uscirne senza conati di vomito e con un briciolo di fede che una trasposizione da videogioco a cinema sia ancora possibile. Eppure, Dungeon Siege è davvero un infido ammaliatore, perché con un cast in cui appare l'atletico Jason Statham, il mastodontico Ray Liotta, il nanico John Rhys-Davies e il mascellone Ron Perlman, l'idea intriga, ammettiamolo. Non che il videogioco avesse un'ambientazione particolarmente ispirata e degna d'essere trasposta, né tanto meno una trama da annali (pur trattandosi di una onesta saga di GdR targata Chris Taylor); ma almeno un minimo insindacabile di sana azione all'interno di un plot onesto e umile non era chiedere troppo. Ovviamente siamo stati ingordi nel pretendere che Boll arrivasse alla decenza: il film, al di là dei tempi morti e della recitazione, somiglia a una versione fantasy dei Power Rangers inserita in un contesto che scimmiotta Il Signore degli Anelli, sfiorando più volte la denuncia (la compassione probabilmente frenò chi di dovere). Al di là della prevedibilità e della piattezza dei vari personaggi, le stesse sequenze d'azione vanno dal ridicolo al comico, pur non toccando le orribili vette degli effetti speciali, di rara bruttezza. Una narcolettica vicenda di vendetta e riscatto, gesti incomprensibili e monologhi fuori posto che inchiodano letteralmente la pelle accapponata alla sedia, mentre i mostruosi Krug regalano innumerevoli risate, giusto per salvarvi dal pianto. Da evitare razionalmente... e per questo non potete che vederlo.





up Il trasportatore è diventato un agreste contadino. Un'autentica zappata sui piedi.

Enrico Gandolfi

VOTO:★

SOGNANDO HOLLYWOOD Film (impossibili) che vorremmo vedere

PSYCHONAUTS

Un'emozionante avventura nei meandri della mente

Che la mente umana sia uno dei soggetti narrativi più interessanti è assodato, e il cinema si è più volte lasciato sedurre da tematiche di questo tipo, con risultati più o meno esaltanti (dall'ottimo Shutter Island di Martin Scorsese al deludente The Cell di Tarsem Singh). Noi di Game Republic, però, suggeriamo ai migliori registi all'ascolto di cominciare a prendersi un po' meno sul serio e trarre spunto da un interessante videogioco, dissacrante e ironico, proposto nel 2005 dalla Double Fine Productions: Psychonauts. In questo platform che miscela alcuni elementi del gioco d'avventura e altri del gioco di ruolo, il protagonista Razputin, detto Raz, dopo aver acquisito la capacità di entrare nella mente degli altri personaggi, può accedere a differenti livelli di gioco indagandone la psiche. Una corsa senza sosta attraverso dieci mondi originali, dieci ambientazioni differenti, un continuo cambio di registro, insomma, una vera e propria sfida per registi, scenografi, sceneggiatori e, perché no, anche attori. Visionarietà e cambi di stile continui che a noi fanno venire in mente un nome su tutti, quello di Tim Burton, regista che, con un soggetto come Psychonauts, potrebbe dare sfogo a tutto il suo estro e spaziare dalle ambientazioni più demenziali a quelle più cupe e inquietanti, riflettendo così tutte le sfaccettature della mente umana. Un'altra interessante sfida insomma, e forse non c'è momento più propizio per raccoglierla, visti i passi avanti compiuti dal cinema non solo a livello tecnico, ma anche a livello narrativo.





up Oltre a un film di Burton, Psychonauts, col suo stile alla Coraline, potrebbe benissimo dar vita anche a un fumetto di Neil Gaiman.

Monica Gasbarri

RETRO

>. PAC-MAN

N.118 LUGLIO 2010



Pac-man forever!

Tutti in sala a festeggiare il trentesimo compleanno del re di tutti i maze game!

Per saperne di più e discutere dei contenuti di questa edizione, visita **www.gamerepublic.it!**



FESTA GRANDE

Compiere trent'anni nel mondo dei videogiochi equivale più o meno a raggiungere il centenario nella normale esistenza di tutti i giorni, e non occorre di certo sfogliare gli annali per constatare che ben pochi titoli abbiano avuto il privilegio di festeggiare quest'anniversario godendo di un'eco mediatica tanto risonante. Anche per questo motivo, non è possibile far riferimento a Pac-Man come a un semplice titolo di culto dell'Età dell'Oro: il re di tutti i maze game ha difatti assunto nel tempo connotati da icona di pop art, ergendosi parallelamente a manifesto assoluto di una corrente creativa che deve molte delle sue conquiste proprio al ruolo acquisto dal suo protagonista nell'immaginario collettivo di tante generazioni. Senza il giallognolo "Puck" a

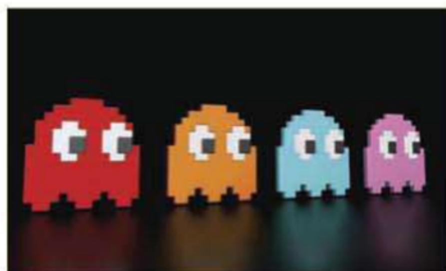
GURU MEDITATION

TORU IWATANI

CURRICULUM: NAMCO: 1977-2007 **PORTFOLIO:** BEE GEE (1978) / BOMB GEE (1979) / CUTIE Q (1979) / PAC-MAN (1980) / LIBBLE RABBLE (1983) / RIDGE RACER (1993) / TIME CRISIS (1995)



CLASSE 1955, TORU IWATANI ENTRÒ A FAR PARTE DELLA GRANDE FAMIGLIA NAMCO a soli 22 anni, senza vantare alcuna abilità certificata nell'ambito della programmazione. Attratto sin da piccolo dal mondo delle sale giochi, possedeva soltanto un'infarinatura circa la progettazione dei flipper, conseguita peraltro da autodidatta, trafficando nottetempo con gli oleosi congegni che li costituivano. I primi mesi al soldo della major nipponica non furono affatto esaltanti. Al contrario di quanto avesse sperato, i suoi superiori decisero infatti di collocarlo nel ramo videogame: una branca dell'Arcade Entertainment che, fino ad allora, non aveva mai attirato la sua attenzione. Superato questo periodo di assestamento, Iwatani si gettò comunque a capofitto nello sviluppo di puzzle game e affini, firmando titoli dal gettone facile come Gee Bee, Bomb Bee e Cutie Q. Non trascorse tuttavia troppo tempo prima che il guru maturasse l'esigenza di creare qualcosa di realmente innovativo. Non a caso, pare che all'epoca la sua ossessione fosse quella di dar vita a un prodotto in grado di attrarre una fascia di pubblico che esulasse dalla solita cerchia degli appassionati. Da qui, la nascita formale del progetto "Puck-Man" (v. Arcade Fever), cui seguirono tutti i sorprendenti risvolti che conosciamo. A fronte del clamoroso successo registrato dalla sua creatura, Iwatani-san non trasse alcun beneficio in termini economici. Invece di assurgere istantaneamente al rango di Signore dei Pixel, egli continuò infatti a essere un "semplice" impiegato del settore Research & Development di Namco e, in quanto tale, non gli rimase che dedicarsi all'elaborazione di nuovi concept di gioco. Disgraziatamente, nessuno dei suoi lavori successivi, a partire dal pur brillante Libble Rabble, riuscì però a emulare il boom di Pac-Man, il che lo portò a rivestire un ruolo sempre più marginale negli schemi produttivi dell'azienda. Sebbene Iwatani-sensei avesse magari ogni diritto di sollevare obiezioni in merito, preferì sempre evitare di allestire polemiche a riguardo. Questo atteggiamento a dir poco stoico consentì al guru di restare tra ranghi della compagnia per molti altri anni, durante i quali ebbe modo di partecipare allo sviluppo di hit come Ridge Racer e Time Crisis. Il trentennale sodalizio tra Iwatani e Namco si sarebbe infine interrotto nel 2007, anno in cui questi decise di dedicarsi all'insegnamento. Attualmente, Mr. Pac-Man occupa una prestigiosa cattedra presso l'Università Politecnica di Tokyo.





TOYS IN THE ATTIC

Andiamo a dare un' occhiata in soffitta e vediamo quale gingillo del nostro passato videoludico salterà fuori dal baule dei ricordi...

PAC-MAN: THE BOARD GAME

Aggiungi un Pac a tavola!

Realizzato dalla Milton Bradley dietro licenza ufficiale Namco, il gioco da tavolo di Pac-Man fece la sua comparsa nei negozi di giocattoli a pochi mesi dal debutto dell'omonimo coin-op. Forte della presenza di un completo set di action figure raffiguranti i quattro mitici fantasmini e la loro paffuta nemesi, questo gioco non mancò di catturare subito l'attenzione dei più piccini, i quali, grazie al parallelo supporto di un tabellone costellato di biglie bianche, si sarebbero divertiti un mondo a esplorare il coloratissimo Pac-labirinto. Oggi come oggi, questa particolare versione di Pac-Man è diventata oggetto dell'interesse di molti collezionisti e non è raro imbattersi nella sua ingombrante confezione facendo un giro alla Fiera del Baratto, o magari in quei deliziosi mercatini dell'usato.





Il modellino di Pac-Man era dotato di un pratica levetta interna che permetteva ai giocatori di simulare il tipico movimento delle sue mandibole mediante una semplice pressione delle dita. Le biglie distribuite lungo il tabellone venivano quindi inglobate nello chassis attraverso una fessura tonda situata nella sua parte inferiore.

sdoganare la videogame-mania anche negli ambienti in cui essi venivano solitamente snobbati, tutto il settore avrebbe senz'altro faticato molto di più a emergere dalla nicchia di mercato rea di precludergli l'accesso alle masse. Al di là dei meriti storici, il capolavoro firmato da Toru Iwatani continua a sorprenderci per la sua attualità: uno status confermato dalla grandinata di download registrati in tutto il mondo da Google quando la versione originale del gioco è stata integrata nel motore di ricerca. Non potevamo ovviamente che celebrare l'evento con un'edizione speciale di Retro in cui chiunque lo vorrà potrà scoprire o rinverdire le origini del mito e le sue innumerevoli conseguenze.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

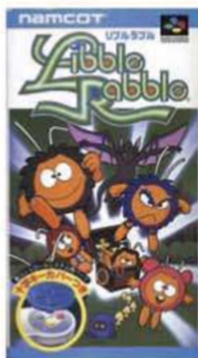


CHI L'HA VISTO?

LIBBLE RABBLE

1983 Namco COIN-OP / SHARP X68000 / SUPER NES

Dura la vita del fratello minore, a maggior ragione se il tuo consanguineo è diventato così famoso da lobotomizzare milioni di persone in tutto il globo. Avesse il ben dell'intelletto, Libble Rabble potrebbe senz'altro scrivere un trattato sociologico su questa miserrima condizione e, di certo, sarebbe impossibile non giustificare il suo eventuale astio a riguardo. Voi come la prendereste, d'altronde, se foste relegati in una rubrica come "Chi l'ha Visto?" mentre il vostro congiunto si cucca una celebrazione da 8 pagine e passa? Esatto. Quindi, meglio lasciarlo sfogare... Anche perché, oltre al danno la beffa, questo puzzle game non aveva davvero niente che non andasse: era divertente, colorato, giocabile e persino originale. Dieci a uno che, se non avesse dovuto reggere l'insostenibile eredità di Pac-Man, sarebbe magari riuscito a ritagliarsi uno spazio maggiore, assurgendo persino al rango di classico. Evidentemente, quando il destino ci si mette in mezzo, non resta molto da fare, e che il Dio dei videogame non vedesse di buon occhio il povero Libble era assai palese. A poco o nulla servirono infatti i tentativi di riciclarlo in ambito home: per quanto Namco si sforzasse di riabilitare il suo figliastro, il pubblico gli avrebbe comunque sempre preferito Pac-Man. Invincibile e ingordo fratello maggiore.



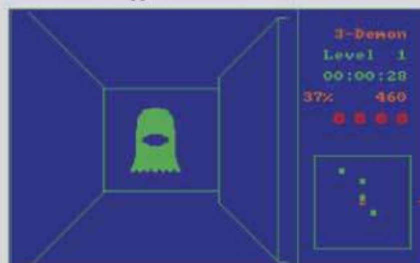


Nel tentativo di prendere le dovute distanze da Pac-Man, Toru Iawatani aveva modellato Libble Rabble sugli stessi schemi di gioco alla base del fortunato Qix di Taito (1981). Lo scopo del gioco consisteva nel raccogliere i funghi sul fondale circoscrivendo l'area circostante con una sorta di lazo di cui si controllavano le estremità.

WEIRDOGAMES INC.

BAD ENDINGS
QUANTA FATICA PER NULLA!

3-DEMON
1983 - PC RESEARCH LTD. - PC
La ricorrenza che stiamo celebrando ci spinge ad accantonare la consueta Weirdo Chart per dedicarci anima, corpo e mente al più bizzarro dei cloni mai ispirati da Pac-Man: quel visionario 3-Demon che seppe trasformare il sommo maze game di Toru Iawatani in un uno spettacoloso FPS! Sviluppato da quel mattacchione di John D. Price nel lontano 1983 abbinando semplici sprite in bitmap a esili architetture vettoriali, il gioco in questione abbandonava di fatto ogni prospettiva top down in virtù di una pionieristica visuale in soggettiva, il cui nobile scopo consisteva nel mostrare al pubblico tutto il fascino della Pac-experience dal punto di vista del suo affamato protagonista. Ben lungi dal risolversi in un mero scherzetto da condividere con gli amici, 3-Demon presentava in realtà un concept di gioco alquanto elaborato, tant'è che per portare a termine i vari livelli proposti, i giocatori avrebbero dovuto impegnarsi sul serio. Alla luce di questo dettaglio, non bisogna pertanto sorprendersi più di tanto se, nel corso degli anni, alcuni esperti del settore hanno finito con l'attribuire a questo progetto la qualifica di antesignano di Wolfenstein e affini: come la storia ci insegna, le rivoluzioni sono infatti solite germogliare anche da eventualità apparentemente futili...



In barba a ogni violazione dei diritti di immagine, i corridoi vettoriali di 3-Demon brulicavano di pixellosi fantasmini dall'aria quantomeno familiare.

INTO THE PIT

DEVIL WORLD

1984 NES - NINTENDO

Blasfemia. Censura. Nintendo. Normalmente, sarebbe impensabile imbattersi in una frase di senso compiuto che metta in relazione queste parole; eppure, furono più o meno queste le accuse con cui le associazioni cristiano-cattoliche impedirono a Devil World di valicare i confini del Nord America. Correva l'anno 1984 e Shigeru Miyamoto non vantava di certo l'influenza di cui gode oggigiorno, altrimenti c'è da scommettere che non avrebbe mai accettato una condanna del genere... Sia come sia, questo bislacco maze game, che si ispirava palesemente a Pac-Man, presentava elementi concettuali oggettivamente discutibili, e non sarebbe occorsa chissà quale arte divinatoria per ipotizzare che i benpensanti non avrebbero dimostrato molta ironia di fronte a labirinti farciti di potenziamenti a forma di crocefisso, bibbie collezionabili e grotteschi demoni più che determinati a distruggerle. Forse perché "fuorviati" dal tipico relativismo religioso di stampo nipponico, i vertici della major di Kyoto dovettero tuttavia ritenere che investire i giocatori del compito di sventare la profanazione delle reliquie fosse sufficiente a smorzare ogni polemica... Peccato che per Nintendo le grane furono tali da farle abbandonare per sempre l'idea di scimmiottare i classici altrui al fine di maturare facili guadagni.



Il discusso Pac-Man satanico firmato da Nintendo vanta ancora oggi la reputazione di opera maledetta negli States. Non a caso, gli organi di censura nordamericani hanno recentemente cercato di impedire che il gioco venisse distribuito su Virtual Console Wii.

DEAD POETS' SOCIETY

UNIVERSAL GAMES

(1969 - 1985)

I PROFETI DEL "FALSO D'AUTORE"

LA NAMCO NON FU L'UNICA AZIENDA A GODERSI I FRUTTI DEL TRIONFO DI PAC-MAN. Come accade spesso a seguito di boom mediatici analoghi, molte altre compagnie riuscirono a sfruttare il fenomeno a proprio vantaggio, sviluppando cloni più o meno spudorati del blockbuster originale. Tra le varie aziende impegnate in questa forsennata corsa all'imitazione, fu senz'altro Universal Games a trarne i benefici maggiori. Nata nel 1969 come sussidiaria statunitense della Aruze Corporation di Tokyo, la società era approdata alla volta del settore videoludico sul finire degli anni '70, dopo aver speso buona parte del decennio fabbricando flipper e slot machine. Specializzatisi nella produzione dei cosiddetti "falsi d'autore", i responsabili della compagnia non avevano tardato a guadagnarsi una certa reputazione nel sottobosco arcade; ma per quanto titoli come Space Panic, Magical Spot e Cosmic Guerrilla fossero riusciti a "perfezionare" il gameplay di Donkey Kong, Space Invaders e Galaxian, il successo di massa continuava puntualmente a sfuggire. La svolta, in tal senso, sarebbe arrivata proprio col debutto del classico di Toru Iwatani, cui la Universal fece prontamente seguire Lady Bug. Delineandosi come uno dei migliori Pac-cloni in circolazione, il mitico gioco della coccinella riuscì difatti a sradicare il marchio Universal dalla nicchia in cui aveva vissuto fino ad allora, indicando peraltro ai suoi creatori la vincente linea produttiva che li avrebbe portati a battezzare il celeberrimo Mr.Do! e i suoi quattro, fortunati sequel. Forse perché frastornati dal clamore riscosso da questa saga e dalla contingente affermazione di altri best seller come Eggs, Nova 2001 e Kick Rider, i vertici della compagnia ritennero dunque opportuno ampliare ulteriormente i confini del proprio impero. E fu proprio a causa di quest'errata considerazione che le cose iniziarono a complicarsi. Nel tentativo di abbinare gli estremi della propria "cloning philosophy" anche al nascente trend dei Laser Game, la compagnia finì con l'investire capitali fin troppo ingenti nell'elaborazione di una tecnologia adatta allo scopo, senza ottenere però alcun riscontro: il flop registrato in sala da Super Don Quix-Ote, il titolo destinato a promuovere questo nuovo approccio concettuale, ebbe di fatti una portata tale spingere i magnati della major a operare un brusco dietrofront. Nella speranza di limitare i danni, gli studi della Universal tornarono così a sfornare videogame "tradizionali". Disgraziatamente, né il brioso Captain Zapp (1985), né tantomeno Indoor Soccer (1985) registrarono tuttavia entrate tali da coprire i debiti precedentemente accumulati. Sicché, sul finire dell'anno 1985, ai titolari della società non restò che annunciare la cessazione di ogni attività legata al settore videoludico, con conseguente diffida da parte della Aruze Corporation che, pur salvando l'azienda dalla bancarotta, la declassò a mero distributore occidentale dei prodotti realizzati in Giappone. La Universal ha continuato a svolgere questo ruolo fino allo scorso 2005, anno in cui la società è stata definitivamente cancellata con una totale integrazione dello staff tra i ranghi della novella divisione Aruze International.

LADY BUG FECE USCIRE UNIVERSAL DALLA SUA NICCHIA



Concepita per favorire lo sviluppo di titoli ispirati a Dragon's Lair e affini, la Universal 1 Arcade Board venne utilizzata una volta sola, in occasione del disastroso lancio di Super Don Quix-Ote. Paradossalmente, oggi questo gioco è considerato un vero pezzo da collezione.

MEMORABILIA



COSMIC GUERRILLA 1979



SPACE PANIC 1980



MAGICAL SPOT 1980



LADYBUG 1981



COSMIC AVENGER 1981



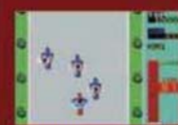
MR DO! 1982



EGGS 1983



JUMPING JACK 1984



KICK RIDER 1984



NOVA 2001 1984

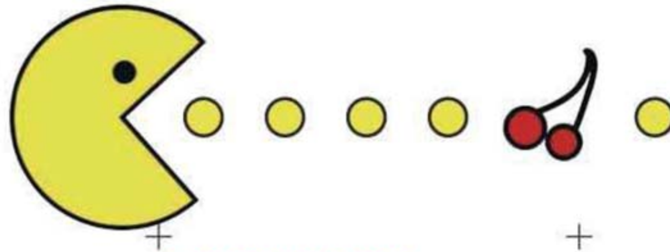


MR. DO! WILD RIDE 1984



SUPER DON QUIX-OTE 1984

UGLY SPECIAL EDITION



DA PAC-MAN A "PACCO"

Antologia delle peggiori conversioni home del classico firmato Namco

AL GIORNO D'OGGI, È DIFFICILE CREDERE CHE UN GIOCO essenziale come Pac-Man non abbia goduto di molte conversioni home all'altezza dell'originale. Eppure, le cose andarono più o meno così, tant'è che nessuno degli Home System presenti sul mercato all'epoca del Pac-boom fu oggettivamente in grado di proporne un porting da bollino "arcade perfect". Piuttosto che riflettere gli eventuali limiti strutturali delle console dell'epoca, quest'insolita coincidenza vanterebbe, in realtà, una spiegazione "politica" legata agli interessi economici di una Namco per nulla incline all'idea che i giocatori potessero godersi la "Pac-experience" a casa propria, senza doversi più recare in sala a rimpinzare di gettoni i cabinati. Secondo questa teoria, i vertici della major nipponica avrebbero pertanto imposto ad Atari clausole limitative molto particolari, prima di accordarle l'usufrutto esclusivo della licenza in questione. Se non altro, ciò chiarirebbe come mai il Pac-Man che giunse al cospetto di macchine come Atari2600, Vic20 e PC non fosse altro che una distorta parodia del titolo che tutto il mondo aveva apprezzato. Ma, come avremo modo di scoprire in questa edizione di Ugly, la lista degli obbrobri a tema non si limitò soltanto a questi tre episodi.



ATARI 2600 1981 ATARI

Purgato di quasi tutti elementi visivi che rendevano così unica la sua versione originale, il Pac-Man di Tod Frye sfoggiava un impianto grafico formato da soli quadrati, rettangoli e trattini, cui furono peraltro abbinate soluzioni cromatiche da epilessia. A coronamento del disastro, sarebbe quindi intervenuto un comparto sonoro diarroico, che rimpiazzava il tipico "wacka-wacka" del Pac con un'indistinta serie di oscene pernacchie.

FUORI RAZZA

Stabilito che, almeno fino all'arrivo del M.A.M.E. o giù di lì, fu sostanzialmente impossibile godersi una conversione arcade-perfect di Pac-Man, viene da chiedersi su quale sistema i giocatori avrebbero potuto ripiegare per farsi una partita in salotto senza per questo morire di crepacuore. Ebbene, dopo innumerevoli disquisizioni, quasi tutti gli esperti del settore hanno convenuto che i porting riservati a NES ed MSX fossero almeno una spanna al di sopra della concorrenza. Inoltre, il titolone Namco sembrò trovarsi piuttosto a suo agio anche sugli schermi di console portatili come Neo Geo Pocket, Game Gear e Game Boy. Ma questa è un'altra storia...





VIC 20 1983 ATARISOFT

Alla luce delle difficoltà riscontrate dal Vic20 nel gestire impianti visivi che presentassero troppi elementi su schermo, la conversione di Pac-Man risultò compromessa da una drastica riduzione dell'area di gioco. Con il proverbiale labirinto ridotto a un misero rettangolo scanalato, il feeling del gameplay originale andò logicamente a farsi benedire.



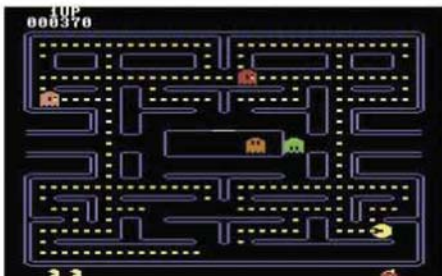
INTELLIVISION 1983 ATARISOFT

Il Pac-Man dell'Intellivision presentava una cosmesi ben più dignitosa di quella proposta dall'Atari 2600, ma era ancora possibile rilevare pesanti incongruenze rispetto all'originale. Anche in questo caso, le sfere di cui il giallo protagonista andava ghiotto vennero, ad esempio, sostituite con miseri trattini. Per non parlare poi di sonoro e fluidità di gameplay...



APPLE II 1983 ATARISOFT

In questa conversione, gli sprite furono privati di molti dettagli, finendo col perdere buona parte del loro fascino. Se il Pac-Man se la cavò piuttosto a buon mercato, perdendo soltanto il suo tipico colore giallo in virtù di un celestino sbiadito, i fantasmi ci rimisero invece pupille e proverbiale espressività annessa.



COMMODORE 64 1983 ATARISOFT

Palette cromatica sbiadita, sonoro gracchiante e un'inspiegabile "spalmatura" della videata di gioco a mo' di 16/9 trasformarono il Pac-64 in un mezzo aborto concettuale. A fronte di tutto ciò, questa versione si dimostrò comunque più efficace delle altre. Ma nella terra dei ciechi, si sa, beato chi ha un occhio...



SPECTRUM ZX 1983 ATARISOFT

La versione Spectrum di Pac-Man ricordava quella per Apple II, eccezion fatta per i colori che qui risultavano, paradossalmente, più intensi. Oltre a essere orbi, i fantasmi avevano ora dimensioni ancor più ridotte, ma almeno il buon Pac-Man aveva ritrovato il suo colore originario.



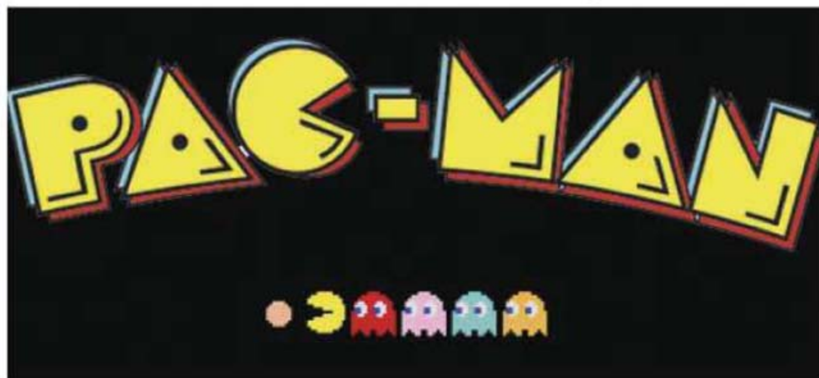
PC 1983 ATARISOFT

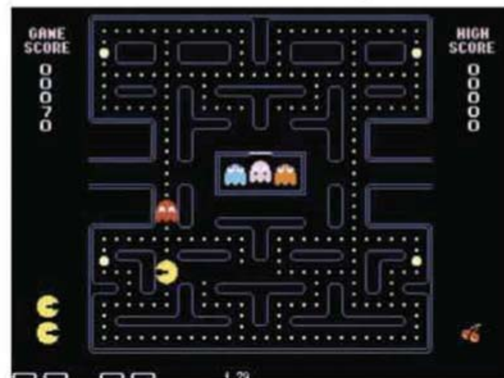
Per l'edizione PC di Pac-Man, i genialoidi di Atarisoft adottarono una soluzione piuttosto austera che rievocava le tipiche monocromie Spectrum. Come potete notare, il risultato di questa intuizione non fu proprio esaltante. Anzi, diciamolo pure, era davvero deprimente.

ARCADE FEVER - SPECIAL EDITION

PAC-MAN FOREVER

Tutti in sala giochi a festeggiare il trentesimo compleanno del re dei maze game!





LA LUNGA STORIA DI PAC-MAN NON EBBE INIZIO NELLA LUCCICANTE SALA RIUNIONI DELLA SEDE CENTRALE DELLA NAMCO, NÉ IN UN AVVENIRISTICO LABORATORIO DEL SUO RELATIVO SETTORE RICERCA & SVILUPPO. La leggenda narra che il grande "parto" sarebbe di fatti avvenuto all'interno di un piccolo fast food di Tokio, quando un giovanissimo Toru Iwatani notò che la pizza cui aveva appena tolto uno spicchio presentava un buffo aspetto umanoide... Prima che l'immagine "catturata" durante quella serata si trasformasse nell'eroe che i Giapponesi avrebbero inizialmente chiamato Puck-Man, sarebbero passati ben 17 mesi, nel corso dei quali gli otto componenti del team adibito al suo sviluppo gettarono le fondamenta di un titolo capace di raggiungere vette di fama che solo il mitico Pong aveva potuto assaporare. Pur presentando una struttura di gioco relativamente elementare , Puck-Man era di fatti un esplosivo concentrato di puro gameplay, umorismo e longevità, cui nessuno avrebbe mai potuto resistere... Non furono molte le settimane che separarono quel 3 aprile del 1980, giorno del suo clamoroso debutto, dall'abbattimento dei primi record di incassi, e ancor meno sarebbe passato prima che il fenomeno si trasformasse in una vera e propria mania.

Nel battezzare formalmente l'allora inedito concept di maze game, il gioco era già assurto al rango di mito quando la Bally Midway ne acquisì i diritti per la localizzazione occidentale. Dopo un provvidenziale cambio di nome (teso principalmente a evitare pericolose assonanze con un famoso termine offensivo anglosassone) e un restyling del suo cabinato, il novello Pac-Man estese quindi i confini del suo dominio a tutti gli arcade del globo, riscuotendo un successo persino più travolgente di quello riscosso in patria. Un successo che, ancora oggi, a trent' anni di distanza dalla prima ribalta del suo mattatore, continua ad appassionare milioni di giocatori soprattutto in ambito digital delivery, dove il vecchio Pac ha vissuto proprio di recente una seconda giovinezza.



BLINKY

SCALTRO, DINAMICO E VELOCE, IL "FANTASMINO ROSSO" ERA IL LEADER ASSOLUTO DELL'ECTO-BRANCO. UN RIVALE ALQUANTO OSTINATO.



Il termine Puck-Man derivava dall'onomatopea nipponica "Pakupaku", la quale indicava, per l'appunto, il caratterisitico suono prodotto dalla mandibola nell'aprirsi e chiudersi durante un pasto.



A forza di produrre versioni alternative del gioco senza curarsi di ottenere la previa autorizzazione della Namco, la Bally Midway finì col col compromettere definitivamente i suoi rapporti con la major nipponica.

PAC-TRIVIA

Curiosità, record e retroscena

Il punteggio più alto mai registrato in una partita a Pac-Man fu ottenuto da David Race, reo di aver totalizzato 3.333.360 punti in 3 ore, 41 minuti e 22 secondi.

Presso il sito Internet pac-txt.com è possibile giocare a una singolare versione testuale di Pac-Man.





PINKY

IN BARBA AL SUO TENUE COLORITO ROSA, PINKY NON ERA AFFATTO UN AVVERSARIO TENERO. FORTUNA CHE, NEI PEDINAMENTI PIÙ ACCESI, FINIVA SPESSO COL RESTARE INDIETRO.



PAC-OLOGY

Nel corso della sua carriera, Pac-Man ha visto succedergli un tale numero di sequel, crossover e spin-off da rendere praticamente impossibile elencarli tutti in questa sede. Quella che segue è pertanto una ristretta selezione delle sue più note incarnazioni arcade.





PAC-MAN
1980 NAMCO - BALLY MIDWAY
Un labirinto a schermata unica, il nostro inconfondibile pasticcone giallo e quattro intrepidi fantasmini: l'inizio di una nuova "religione".

MS. PAC-MAN
1981 BALLY MIDWAY
Sviluppato dalla General Computer Corp. con il nome di Crazy Otto, Ms. Pac-Man nacque come mero upgrade apocrifo dell'originale. La riconversione del suo monicker, con relativa sterzata "girl oriented" annessa, furono introdotte da Bally-Midway una volta acquisiti i diritti del progetto originario.

PAC & PAL
1983 NAMCO
Noto altresì come Pac-Man & Chomp Chomp, Pac & Pal si sviluppava lungo le trame di un esile gioco di carte cui venivano abbinate sessioni maze dal taglio più classico.

PAC-LAND
1984 NAMCO - BALLY MIDWAY
Con il lancio di Pac-Land, la Namco cercò di riciclare il suo affamato Pasticcone come eroe di platform. L'adozione di questo nuovo concept favorì anche un intenso restyling del character design originale, che lo avrebbe dotato di arti, cappello, guanti e stivali... Una sorta di improbabile John Wayne con l'itterizia.

PAC-MANIA
1987 NAMCO
Archiviata piuttosto repentinamente la parentesi platform, Pac-Man ritornò al suo vecchio amore per i labirinti dopo tre anni di assenza dalla ribalta. L'evoluzone tecnica maturata dal settore grafico dei coin-op nel corso di questo periodo permise agli sviluppatori della Namco di tentare nuove soluzioni isometriche. E i risultati furono ottimi.

PAC-MAN VR
1996 VIRTUALITY
Realizzato dal team Virtuality dietro autorizzazione di Namco, Pac-Man VR nacque essenzialmente con lo scopo di promuovere la Virtual Reality Technolgy attraverso un testimonial noto in tutto il mondo. Benché i giocatori potessero avvalersi dell'uso del proverbiale casco e del relativo guanto, la sensazione di coinvolgimento era pressoché nulla.



INKY

MEGLIO NOTO COME IL "FANTASMINO AZZURRO", INKY TENDEVA A PRESIDIARE DETERMINATE ZONE DEL LABIRINTO, RESTANDO SEMPRE PRONTO A COLPIRE ALLA MINIMA DISTRAZIONE DEL GIOCATORE.







CLYDE

PIUTTOSTO DISINTERESSATO ALLA CACCIA, CLYDE ERA SPECIALIZZATO NELLA FUGA, MA LA SUA SCARSISSIMA INTELLIGENZA LO VEDEVA SPESSO FINIRE VITTIMA DEL SUO INSEGUITORE.

Quando Pac-Man venne presentato per la prima volta alla stampa, la Amusement and Music Operators Association lo definì "troppo carino per avere successo".

Per un curioso bug del codice, la versione originale di Pac-Man andava in tilt al 256° livello. Il gioco aveva carattere infinito, ma i fan ritennero per molti anni che questo fosse l'ultimo stage. Con l'arrivo del MAME, fu tuttavia possibile aggirare il bug e scoprire che il gioco proseguiva per altri 255 livelli.

I quattro teneri fantasmi antagonisti del Pac vennero apostrofati con diversi nickname durante la loro carriera. Tra questi figuravano ovviamente i nomi originali giapponesi: Akabei, Aosuke, Machibuse e Guzuta.

Dal 1980 al 1987 Namco registrò il piazzamento di oltre 300.000 coin-op in altrettante sale del globo, ricavando parallelamente milioni di dollari grazie a merchandising e gadget abbinati.

Tra le varie iniziative commerciali volte ad incrementare il fenomeno Pac-Man vi fu anche una divertente serie di cartoni animati realizzata dai mitici Hanna & Barbera.

A cavallo tra 21 e il 22 dello scorso maggio, Google ha dedicato ai 30 anni di Pac-Man un particolare doodle che sostituiva l'icona del motore di ricerca con un livello di Pac-Man dove il labirinto era formato proprio dalla scritta "Google".

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

A TUTTO TONDO

QUESTO MESE ABBIAMO DECISO DI PUNTARE SULLA SCHIERA DEI COLLEZIONISTI "GENERALISTI", coloro che amano i videogiochi in ogni loro declinazione, dagli albori sino ai giorni nostri. È così che vi presentiamo la collezione di Dario Rizzo, 34enne con un passato videoludico che parte con il Commodore 64, passando per l'Amiga per poi evolversi e specializzarsi sul mercato delle console giapponesi. Pezzi di grande importanza splendono nella stanza di Dario: impossibile dire quale sia il migliore. Noi abbiamo deciso di ritagliare un angolo tutto Sol Levante, puntando i riflettori su Shinrei Jusatsushi Taromaru, uno dei titoli più ambiti per Sega Saturn (nonché uno dei più costosi!) in coppia con l'intramontabile Radiant Silvergun, nonché sulla selezione degli shooter per Dreamcast, tra cui spiccano Border Down Limited Edition e Ikaruga, per concludere con qualcosa di davvero particolare: una bellissima collezione per Pioneer Laseractive, uno degli oggetti più esotici di sempre! Buona visione!

Federico "Fedeweb" Salerno

www.gamescollection.it

POWERED BY GAMES COLLECTION

Il Laseractive in tutto il suo splendore: questo lettore made in Pioneer era in grado di far girare i giochi grazie a degli add-on Sega e Nec. Leggeva, di fatto, sia i giochi Megadrive che quelli Sega CD, passando poi per Pc Engine e Pc Engine CD. Inoltre, ospitava anche giochi dedicati in formato Laserdisc, tra i quali spiccano Time Gal e Triad Stone.

Dettagli

NOME: Dario
COGNOME: Rizzo
SISTEMA: Archimedes
PEZZO DA MUSEO: LASERACTIVE
ANNO PRODUZ.: 1993



Jusatsushi Taromaru e Radiant Silvergun: due pietre miliari della Saturn Generation!

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferisco a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi. Il simbolo indicato tra parentesi evidenzia le tendenze del prezzo di mercato relative ai pezzi illustrati.

Le celebrazioni per il trentesimo compleanno di Pac-Man non potevano che concludersi con una ricca visita al nostro Retro-Mercatino di fiducia che, come potete notare, esibisce in vetrina una pingue selezione delle più famose versioni del classico succitato. Coin-op inclusi, naturalmente, per chi se li può permettere!



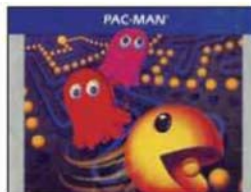
TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Arcade Cabinet
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1980 / Namco
SVILUPPO: Namco
QUOTAZIONE: 700-900 euro (↑)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Tabletop
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1982 / Coleco
SVILUPPO: Namco
QUOTAZIONE: 80-120 euro (=)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Atari 2600
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1982 / Atari
SVILUPPO: Atari
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 10-15 euro (=)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Atari 5200
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1982 / Atari
SVILUPPO: Atari
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 10-15 euro (↑)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Intellivision
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1983 / Atari
SVILUPPO: Atari
QUOTAZIONE: 35-45 euro (↑)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Colecovision
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1983 / Atari
SVILUPPO: Atari
QUOTAZIONE: 25-35 euro (=)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Famicom
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1984 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 20-25 euro (↓)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Nintendo Entertainment System
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1987 / Tengen
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 25-35 euro (=)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Nintendo Entertainment System
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1993 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 35-40 euro (↑)



TITOLO: Pac-Mania
SISTEMA: Master System
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1988 / Tec-Magic
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 8-10 euro (=)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Game Boy (Jap)
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1989 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 12-15 euro (↑)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Game Gear (Jap)
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1990 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 30-40 euro (=)



TITOLO: Pac-Man
SISTEMA: Neogeo Pocket
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1990 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 15-20 euro (=)



TITOLO: Pac-Attack
SISTEMA: Super Nintendo
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1993 / Namco
SVILUPPO: Namco
Formato: Cartuccia
Quotazione: 10-15 euro (=)



TITOLO: Pac-Man 2
SISTEMA: Super Nintendo
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1994 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 10-15 euro (=)



TITOLO: Pac-Man Special Colour Edition
SISTEMA: Game Boy Color
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1999 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 15-18 euro (↑)



TITOLO: Pac-Man World 20th Anniversary
SISTEMA: Playstation
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1999 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cd-rom
QUOTAZIONE: 15-20 euro (↓)



TITOLO: Ms Pac-Man Maze Madness
SISTEMA: Nintendo 64
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2000 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 15-20 euro (↓)



TITOLO: Pac-Man Collection
SISTEMA: GBA
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2001 / Namco
SVILUPPO: Namco
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 15-18 euro (=)



TITOLO: Pac-Man Vs
SISTEMA: GameCube
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2003 / Namco
SVILUPPO: Nintendo
FORMATO: Mini Dvd
QUOTAZIONE: 10-12 euro (↑)

di Simone "Akira" Trimarchi
akira@clansol.net



Interazione ed emozione nel futuro dei videogiochi

È ALAN WAKE IL VERO HEAVY RAIN

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it

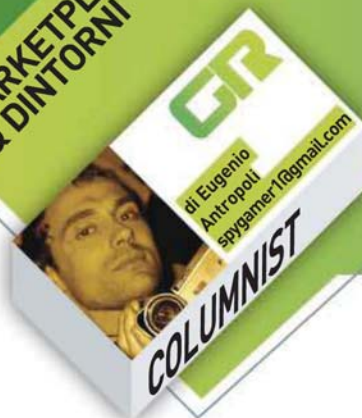
"Cage ha limitato l'interazione del suo titolo per permettere agli amanti del cinema di cimentarsi con i videogiochi: così facendo, però, ha snaturato la qualità intrinseca di ogni videogioco"

All'inizio di maggio, al CVG Fest di Roma a Villa Torlonia, ho avuto l'onore di moderare una conferenza sull'evoluzione dei videogiochi, nel corso della quale sono intervenuti Federico Salerno (fondatore di Gamescollection.it), Carlo Santagostino, Bonaventura Di Bello e Gianpaolo "Mossgarden" Iglio. Ovviamente, la nostra chiacchierata di quasi due ore ha toccato molti argomenti e a un certo punto è "inciampata" sulla questione Heavy Rain, come paradigma del futuro dei videogiochi. Io ho detto che, nonostante il titolo canadese sia poco "gioco", riesce comunque con le frecce all'arco dell'interattività ad emozionare chi sta tenendo in mano il joypad (mi riferisco soprattutto alla scena del centro commerciale, in cui una marea umana impedisce al protagonista di raggiungere suo figlio). A quel punto, un giovane ragazzo del pubblico che definirei "un discolo" si è sentito in dovere di prendere la parola e dire la sua su questo argomento: sto parlando del nostro Marco Accordi Rickards, grande osteggiatore di Heavy Rain, che ha affermato: "Al momento sto giocando ad Alan Wake e mi emoziona molto di più di Heavy Rain!". Da questa "provocazione" (o da questa verità... ai posteri l'ardua sentenza) ho deciso di trarre la presente column perché, nonostante io non sia del tutto d'accordo con il mio editor su questo specifico punto, le sue parole mi hanno fatto decisamente riflettere. Stiamo parlando di due prodotti completamente diversi, ovviamente: il titolo Remedy è il "classico" survival horror (spiegherò in un secondo tempo il perché delle virgolette) mentre l'opera di Quantic Dream è una specie di avventura grafica molto limitata in cui si trovano 18 finali diversi: estremizzando il concetto, Heavy Rain è un videogioco in cui il divertimento è nel comporre la trama nei vari modi possibili, una specie di "libro game" senza pagine ma con vari spezzoni di filmati. E questo esaminando con la lente di ingrandimento l'opera di Cage, cercando con il lumicino una motivazione per giustificarne l'importanza, visto che questa serie di "filmati" sono quanto di più lontano si possa pensare da un'avventura grafica. Niente enigmi, poca azione (solo in QTE), niente inventario, niente interazione. All'interno di Alan Wake, invece, c'è un solido impianto di gameplay a cui Remedy ha accostato alcune fasi di "filmati interattivi" assolutamente assimilabili a quelli di Heavy Rain. Questo significa che è lecito affermare che all'interno del titolo Remedy, con l'esclusione dei QTE, c'è tutto Heavy Rain mentre non è vero il contrario. Cosa voglio dire?
Semplice, David Cage ha limitato l'interazione dell'intero suo titolo per permettere a tutti gli amanti del cinema di cimentarsi con i videogiochi: così facendo, però, ha snaturato fortemente la qualità intrinseca di ogni videogioco, rendendo forse Heavy Rain qualcosa di poco assimilabile a un "ludus". Remedy, invece, ha proposto questa impostazione solamente in alcune parti di Alan Wake, quando è giorno e durante i flashback: fasi in cui non si hanno armi a disposizione e non ci sono nemici, e nelle quali bisogna solamente guidare il nostro protagonista mentre compie azioni normali (tanto decantate dalla critica in Heavy Rain) e vive situazioni emozionanti, e noi con lui. Con questo non voglio assolutamente dire che Alan Wake sia il "futuro" dei videogiochi: sicuramente è una bellissima opera multimediale interattiva così come, a mio avviso, lo è Heavy Rain, ma per altri motivi rispetto a quelli strettamente legati alle gioie dell'interazione.





Uno dei tanti incredibili scaffali di Superpotato ad Akihabara. Lo so, non centra con il pezzo, ma dopo aver visitato e sperperato soldi nello store più bello del mondo... insomma, è diventato il mio negozio ideale. Non siete d'accordo?



EUGENIO ANTROPOLI

segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.



L'evoluzione del business in 5475 giorni

DALLA SCOMMESSA DI SONY ITALIA ALL'ATTUALE MERCATO IN MANO A POCHI GRANDI ATTORI

Quindici anni fa, il panorama dei negozi videoludici in Italia poteva essere suddiviso in questo modo: negozi indipendenti (la stragrande maggioranza), catene specializzate (agli albori nel nostro paese), grande distribuzione specializzata (GDS, ovvero le catene che trattano elettronica di consumo, giocattolai ecc.) e grande distribuzione (supermercati e ipermercati).

Una delle motivazioni del successo stratosferico del brand PlayStation in Italia, che qualche anno più avanti diventerà sinonimo di videogiochi da Bolzano a Palermo, era da attribuire alla lungimiranza di SCEI nella distribuzione della console, che veicolò la maggior parte dell'hardware ai negozi indipendenti, perché rispetto agli altri paesi europei le catene specializzate, come detto sopra, non erano ancora diffuse. Ancora oggi cerco di immaginare le facce dei "capoccia" di Sony Japan quando fu comunicata loro la strategia di vendita della filiale nostrana: avranno pensato "i soliti Italiani mangiaspaghetti" o giù di lì, e invece... insomma, sappiamo com'è finita.

Di fatto, SCEI aveva "inventato" il mercato del videogioco in Italia, fino a quel momento nelle mani dei giocattolai. In effetti, se ci pensate, acquistare una console fino all'avvento della prima PlayStation era come andare a comprare un robottone trasformabile o un'auto radiocomandata a batterie.

La situazione descritta fin qui oggi non esiste più. Il cambio di scenario avvenuto negli ultimi anni fa sembrare il 1995 quasi un'epopea da avventurieri di terre sconosciute. E in effetti lo era, almeno da un punto di vista degli affari.

> "Di fatto, SCEI aveva "inventato" il mercato del videogioco in Italia, fino a quel momento nelle mani dei giocattolai"

Oggi, a contendersi il mercato del videogioco ci sono solo catene specializzate (di proprietà e in franchising) e la GDS (e in modo marginale la GD), mentre gli indipendenti sono purtroppo calati drasticamente (molti tra i più noti sono confluiti nei progetti in franchising o hanno venduto i punti vendita alle catene di proprietà). Sulle motivazioni di tale cambiamento ritornerò in uno dei prossimi numeri, mentre nelle seguenti righe farò un breve elenco delle più importanti insegne specializzate presenti nel nostro paese.

Siccome siamo sulla repubblica dei videogiochi, partirò da Game Life (www.gamelife.it), ovvero l'ultima arrivata in ordine di tempo, attualmente all'attivo con circa 10 negozi. Si tratta di una catena di proprietà del distributore Cidiverte in cui sono confluiti alcuni dei negozi storici di Roma, mentre altri sono stati aperti di recente come il punto vendita presente in una delle vie centrali di Milano. Il progetto 007 Point, invece (www.gamesbond.it), conta attualmente 70 punti vendita: 9 sono di proprietà e trattano il videogioco come core business, mentre tutti gli altri sono negozi affiliati che hanno affiancato il videogioco ad altre categorie merceologiche. L'aggettivo multiforme si addice alla catena Open Games (www.opengames.it), progetto di proprietà del distributore Promovideo: attualmente conta 130 punti vendita divisi tra indipendenti affiliati, negozi di proprietà e la gestione della parte dedicata ai videogiochi dei negozi Mondadori.

Concludo la carrellata con Game Rush e Game Stop, sicuramente le più note ai gamer: la prima è l'insegna di proprietà Blockbuster (www.gamerush.it/store.htm), all'attivo con 155 negozi sul nostro territorio dislocati all'interno delle videoteche, mentre la seconda (www.gamestop.it) è quella che conta il più alto numero di negozi, ben 355 (oltre 4500 nel mondo), tutti di proprietà. Bene, ora non dovete fare altro che entrare in un negozio di ogni catena e mandarmi un'email con la lista di quello che secondo voi sono i pregi e i difetti di ogni insegna. In una delle prossime column riporterò le vostre impressioni.



di Adriano Bizzoco, ADVENTURE PRODUCTIONS
a.bizzoco@adventureproductions.it



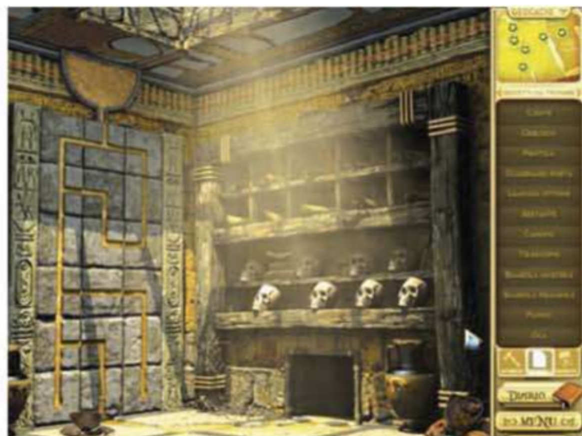
Quando il fenomeno del casual gaming incontra le avventure punta & clicca

I CASUAL ADVENTURE: LA NUOVA FRONTIERA DEL MERCATO



ADRIANO BIZZOCO
Adventure Productions nasce come una divisione di Adventure's Planet Srl interamente dedicata al publishing e allo sviluppo di adventure per l'Italia e il mercato estero; ha pubblicato tra gli altri: Black Mirror 2, Dark Fall 3 e Ghost Pirates of Vooju Island. Entrato nel team come Editore Esecutivo del portale videoludico www.adventuresplanet.it, oggi Adriano Bizzoco riveste il ruolo di Marketing Manager per Adventure Productions, organizza eventi videoludici in Puglia e collabora saltuariamente con le riviste del settore, in speciali dedicati al mondo delle avventure.

Che il genere delle avventure grafiche stia godendo di una seconda giovinezza è ormai un fatto assodato. In barba a chi dava per morti i punta & clicca, oggi sappiamo addirittura che Telltale Games realizzerà gli adventure di Jurassic Park e Ritorno al Futuro, grazie a un accordo firmato con il colosso cinematografico Universal. E mentre in tutto il globo si continuano a sviluppare avventure per tutti i gusti, sfruttando un business model che consente a team medio-piccoli di sperimentare con rischi contenuti e vendere i propri titoli senza passare attraverso la distribuzione fisica, gente come John Welch (CEO di Playfirst, una delle piattaforme di casual gaming più affermate) dichiara: "gli hardcore gamer presto diventeranno la minoranza, soppiantati da una massa di giocatori alla ricerca di prodotti semplici e divertenti". Certamente non si tratta di frasi di circostanza: di questi tempi, un portale come Big Fish Games registra più di un milione e mezzo di download giornalieri, con un fatturato da capogiro e una nuova sede impiantata a Cork, in Irlanda, con cui alimentare la propria espansione sul mercato europeo. Quale legame ci sia tra l'affermazione del casual gaming e l'ottimo stato di salute delle avventure è presto detto; aumenta il numero delle avventure grafiche distribuite attraverso le medesime piattaforme di digital delivery, perché aumenta il numero di persone che abbandona i supporti fisici, in favore del download legale (al pari di ciò che sta avvenendo sul versante discografico, con iTunes). In effetti, pochi altri generi videoludici possono adattarsi meglio a questo nuovo schema di vendita, basato su giochi immediati e convenienti. Nel frattempo, sono sempre di più gli hidden object games che incorporano elementi di gameplay tipici delle avventure classiche (basti pensare alla gestione dell'inventario o ai dialoghi a scelta multipla): emblematico è il caso della serie di Mystery Case Files, prodotto proprio da Big Fish Games, o de Le Avventure di Susan Anderson, distribuito in Italia da Adventure Productions all'interno della collana Stimolamente; stiamo parlando dei cosiddetti "casual-adventure", un genere ibrido in grado di cogliere le esigenze di una larga fetta del mercato dei giocatori occasionali. Ma qual è il modello di giocatore occasionale e/o appassionato di avventure? In questo caso i dati dell'ESA (Electronic Software Association) ci danno una mano: le donne rappresentano ormai più del 40% del bacino mondiale di videogiocatori, ma se si restringe il campo ai casual adventure, quella percentuale quasi raddoppia. Il motivo di un simile successo tra il pubblico femminile è da imputare a una serie di fattori insiti nella natura del prodotto: innanzitutto parliamo di giochi dalla longevità ridotta, in grado quindi di essere assunti "in pillole" e nei ritagli di tempo, senza particolari sforzi mnemonici nel riprendere di volta in volta il filo del discorso. Titoli che non necessitano di lunghe sessioni di isolamento dal mondo reale, e che quindi consentono al giocatore di passare rapidamente dal gioco ad altre faccende, senza esserne penalizzato in alcun modo. Inoltre, i casual adventure possono essere padroneggiati da chiunque in poco tempo, grazie all'uso esclusivo del mouse, come già accadeva con classici punta & clicca. E non vogliamo forse parlare del prezzo? Il costo medio si aggira tra i cinque e i venti euro, una spanna al di sotto di tutti gli altri generi. Senza contare che questi prodotti non necessitano di hardware particolarmente performante e sono invece già pronti a sbarcare su console portatili e apparecchi touch di ultima generazione (iPhone e iPad in testa).



"Gli hardcore gamer presto diventeranno la minoranza, soppiantati da una massa di giocatori alla ricerca di prodotti semplici e divertenti"
John Welch - CEO di Playfirst



Il tafazzismo è un male profondo del nostro paese, facile da prendere, difficile da estirpare

COMPLESSO DI INFERIORITÀ VIDEOLUDICA NAZIONALE



Nel corso dei suoi primi 20 mesi di vita, per Italia Top Games non è mancato, oltre alle tante lodi e ai molti apprezzamenti, un congruo numero di critiche. Di queste, alcune sono più che legittime (come quelle sulla scelta estetica vintage-minimalista), altre comprensibili (perché non inserite nel vostro data base anche i DLC?) ma una (non così poco frequente) non fa che abbassare notevolmente lo stato vitale del sottoscritto. A cosa mi sto riferendo? A chi reputa "inutile" l'operazione editoriale di ITG per la pochezza della critica videoludica italiana. Ora, lungi da me propormi come alfiere del tricolore, ma il tafazzismo diffuso in ogni meandro della nostra società mi rende alquanto inquieto.
Non si tratta assolutamente di tornare agli anni '80 e caldeggiare operazioni di immagine come "Italians do it better" o della presunta superiorità del "Made in Italy". Non si vogliono neppure nascondere arretratezze di vario ordine e grado di cui il nostro paese indubbiamente soffre. Il problema è di non cadere nell'operazione inversa, in complessi di inferiorità che non hanno ragione di essere, quantomeno in questo specifico ambito. Spulciando tra i milioni di caratteri che lo staff di Italia Top Games linka ogni giorno, trovo recensioni scritte con passione, altre con professionalità e/o competenza. Altre ancora sono scritte con i piedi (e non sempre nei siti "piccoli") e su altre si potrebbe anche sospettare una certa mancanza di imparzialità.
Fatto il ritratto della situazione italiana, c'è qualcuno che crede veramente che andando al di là delle Alpi o dell'Oceano il panorama abbia tratti esclusivamente idilliaci? È necessario citare le ormai dichiarate pressioni dei publisher per alcune recensioni? O bisogna andare a ritrovare la clamorosa stroncatura di Football Manager da parte di uno dei più importanti siti a stelle e strisce, che lo considerava reo di simulare uno sport come il calcio, il quale, citando tale articolo, "non ha ragione d'essere"? Se poi vogliamo tornare indietro nel tempo fino agli anni d'oro di Zzap!, nessuno potrà mai dimenticare l'ammissione postuma da parte della redazione inglese di "una certa vicinanza con gli uffici di Thalamus". Ecco allora che analizzare, aggregare, strutturare la critica videoludica del Web (e ora in parte anche cartacea visto che proprio Game Republic è la prima testata "non on line" a essere entrata nelle nostre fonti) italiano (ma lo stesso potrebbe ovviamente valere per un ipotetico Espana Superior Juegos o Deutschland Top Spiele) acquisisce valore per un patrimonio culturale comune. E non si tratta solo dell'idioma di riferimento, ma anche di altro. Prendiamo come esempio due titoli. Dante's Inferno, per grossa parte dell'universo anglosassone, è un gioco di fantasia e basta. Solo una elite culturalmente avanzata sa della sua derivazione (sui generis) dalla più importante opera letteraria italiana. E quindi la rilettura compiuta da Visceral Games dei versi della Commedia ha un valore completamente diverso. Pensiamo poi ad Assassin's Creed 2, ambientato tra la Firenze e la Venezia rinascimentali. Posti a noi piuttosto familiari, ma che per il cittadino medio statunitense sono letteralmente un altro mondo. A riguardo posso citare un giro in bus per Lione con un producer di un importante team di sviluppo, che a ogni minima opera d'arte si lasciava andare a esclamazioni di stupore e meraviglia. Notando la mia quasi totale indifferenza, ci ha pensato su e ha commentato: "È vero, voi Europei ci siete abituati, a queste cose". Insomma, il mondo, tra Internet e gli aerei, è diventato piccolo piccolo, siamo già nellva fenomenologia della post-globalizzazione, ma le differenze e le radici restano. Senza dover utilizzare slogan patriottico-propagandistici come "ora vi faccio vedere come videogioca un vero italiano", valorizzare un patrimonio comune di storia, cultura, creatività e arte dovrebbe essere alla base di ogni popolo. Citazione di José Ortega y Gasset, filosofo spagnolo della prima metà del '900: "Le nazioni sono formate e tenute vive dal fatto che hanno uno scopo da realizzare per il domani". In questo caso, il domani potrebbe essere la sopravvivenza stessa della nostra identità culturale e linguistica, elemento di non secondaria importanza secondo l'opinione di chi qui conclude.

ITALIA TOP GAMES

FABRIZIO TROPEANO
Italia Top Games, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita videoludica sul mercato recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati e immagini. Nel database è possibile trovare i ranking per genere di appartenenza, piattaforma di gioco e publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria videoludica italiana.

www.italiatopgames.it

"Non si tratta assolutamente di tornare agli anni '80 e caldeggiare la presunta superiorità del Made in Italy. Il problema è di non cadere nell'operazione inversa, in complessi di inferiorità che non hanno ragione d'essere"

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

Check in

++ Incantevoli fanciulle e prodi eroi in armatura, benvenuti nel GR Hotel, l'albergo per Videogiocatori più famoso al mondo. Questo mese la colonna del Check In è riservata a un argomento assai importante e delicato, che richiede il vostro intervento come ospiti dell'hotel e cittadini della Repubblica. Bene. Ora che il clima è solenne al punto giusto, vi posso dire di che cosa si tratta: della reintroduzione, proposta da più di un lettore (un esempio lo trovate proprio in una mail di quelle pubblicate su queste pagine), di una rubrica storica, un'autentica colonna portante di questo glorioso magazine. Una rubrica che, ve lo dico subito, gode del mio supporto totale e incondizionato. Quale? Hentai Republic. Ebbene sì, sto proprio proponendo (l'allitterazione è voluta) di far tornare su GR tentacoli, ipnotizzatori, stalker e demoni del sesso, per un tripudio di sano erotismo giapponese che tanto piace a noi nerd del Villaggio Globale. Se questo disegno di legge passerà al vaglio del Parlamento della Game Republic (voi lettori), riporteremo in vita la rubrica sul numero 120, per avere il tempo di farla rientrare al suo massimo splendore. A occuparsene sarebbe Shin, nostro esperto di manga e anime ma, soprattutto, noto (e pericoloso) maniaco. Chi meglio di Shin potrebbe sedersi al timone di Hentai Republic? Nessuno, direi.
Pertanto vi saluto e, mentre attendo le vostre opinioni, mi confondo tra le ombre della città. ++

Marco "Metalmark" Accordi Rickards



Shoppolemizzando (GAME STOP AND GO)

D Ciao, sono Leonardo e, dopo aver letto la GR Mail [GR Hotel, prego! NdR] di giugno sono molto perplesso. Diciamo pure che ci sono rimasto male, perché mi son reso conto di essere un androide lobotomizzato. Perché? Perché ho prestato servizio per diverso tempo presso una nota catena di videogiochi "da centro commerciale" e, quindi, secondo le parole del vostro Mossgarden, farei parte di quella categoria di lavoratori che non capisce nulla di quello che vende, androidi in divisa, appunto. Da contrapporre a quegli sciagurati troll pseudo acculturati che hanno il negozietto specializzato... mi riferisco ovviamente alla risposta della lettera "quando il personal shopper andava a vapore". Si perché, a fronte di una lettera che analizzava l'attuale situazione di mercato, abbiamo scoperto di vivere in un mondo di m****. Cioè, ora che abbiamo la possibilità di ottenere qualsiasi gioco, nuovo o usato, per tutte le tasche, per tutte le console, o facendo un giretto per un centro commerciale o facendo due chiacchiere con il negoziante di fiducia, e abbiamo di tutto e servito con una professionalità per lo meno accettabile ovunque, scopriamo che in realtà non va bene nulla, anzi qualsiasi possibilità è un MALE... davvero una parola orrenda, ma prendo direttamente dall'intervento del Moss. Ci sono rimasto male e non me l'aspettavo. Ironia della sorte, nel "mio" negozio si leggeva spessissimo Game Republic, sempre a disposizione di chi, avvicinandosi a noi, non teme l'orticaria, ovviamente (grazie, fa molto piacere).
Ho letto e riletto quella risposta, ma avverto troppo iper-criticismo in quelle righe per non farmi dire due cose. Non ho mai incontrato perfetti imbecilli da Game Stop, e non ho mai trovato negozietti pieni di sapientoni esagerati (anzi si, ma non sono durati granché, guarda un po'), e comunque, anche se fosse, mai fare di tutta l'erba un fascio, perché può capitare di trovare qualche pirla, ma è evidente che sono le eccezioni, non la regola. O per il nostro Moss sono la regola? Ma dai.
A proposito di evidenze: allora tutti d'accordo, il personal shopper non serve, è una cagata, tutti siamo sufficientemente maturi per non averne bisogno e sufficientemente "colti" sin dall'adolescenza... ma perché dedicargli allora tutto un articolo qualche mese fa e definirlo una trovata geniale? [No, questo non vuol dire nulla. I nostri editorialisti parlano di quello che vogliono. Ci mancherebbe! NdR] Capisco le differenze di opinioni tra redattori, ma quella è una cagata fotonica per tutti.
Leoleone77



UP Fermate la caccia alla tigre, abbiamo il vincitore! Alessandro Rusciano debutterà col nickname Tiger sul GR Network per poi approdare, non appena sarà degno, qui su Game Republic.



Si può collaborare con GR?
Sì, ma non tu.

Secondo me la neonata Respawn seppellirà letteralmente Infinity Ward e si vendicherà. Activision pagherà per la sua bassezza e giustizia sarà fatta! Voi che dite?
Ma chi sei, Judge Dredd? La verità è che le masse seguono i marchi famosi, e Call of Duty: Modern Warfare lo è.

Cara GR, vi chiedo già da ora com'è stata per voi l'E3 perché quando la rivista sarà in edicola voi ci sarete già stati.
Certo, è vero, però in questo momento, mentre scrivo la posta, partirò tra due giorni. Non temere, però: altre pagine che ora non esistono ma che sono nella rivista che tu ora hai in mano ti daranno tutte le risposte. Ora scusa ma devo tornare sulla DeLorean.

Anche il film di Prince of Persia ha floppato, nonostante Disney e Bruckheimer. Ma allora siamo proprio condannati alla sfiga perpetua?
Sì, a meno che non facciano il film di Rapelay.

Ieri, passeggiando per Milano, ho visto Faith che comprava dei vestiti. È possibile?
Direi di sì, visto che vive a Milano e, di norma, non va in giro nuda.

R **Metalmark:** Accidenti, Mossgarden, pare proprio che tu abbia fatto inferocire il Leone! Ti lascio subito la replica (e un "bravo" al nostro editorialista Eugenio Antropoli, che ha scatenato un vivacissimo dibattito!).
Mossgarden: Ma non ci rimanere male, Leo! La mia risposta non era che il frutto della mia personale esperienza maturata sul campo e non aveva certo la pretesa di valere per ogni singolo esponente delle fasce di commercianti citate. Figuriamoci. Sono altresì certo del fatto che, a fronte dei "pirla" che ho motteggiato nell'intervento cui hai fatto accenno, esistano tanti ragazzi che fanno questo lavoro con cognizione di causa, attitudine alla vendita e spiccata professionalità. Vorrei solo averne conosciuti di più, tutto qui. Ci tengo inoltre a precisare che non considero affatto un male il vantaggio di poter "ottenere qualsiasi gioco, nuovo o usato, per tutte le tasche, per tutte le console, o facendo un giretto per un centro commerciale". Il male da cui preferisco tenermi alla larga, più per misantropia che per spocchia, ti giuro, è casomai costituito dal "personal shopper": una figura di cui, francamente, non sento l'esigenza. Ora, parlando di cose serie, fammi sapere



UP Fortunatamente sono lontani gli anni bui in cui all'E3 erano state proibite le ragazze poco vestite. Nella foto un documento storico di protesta per i diritti civili di noi redattori maschi.

dov'è che lavori, piuttosto, così li vengo a comprare da te, i giochi!

Shop till you drop

D CSalve a tutti gli amici della Repubblica. Sono Roberto, hardcore gamer, da millenni in perenne ricerca di JRPG e picchiaduro. E sia lodato Street Fighter IV. Ho appena letto la lettera di Guitar Hero 78 ("Quando il personal shopper andava a vapore"), cosa che ha un po' ordinato nella mia testa un paio di idee che da un tot mi frullavano: è vero, a cosa diavolo serve un tutore per comprare i giochi? Penso che un po' tutti, caro Mossgarden, siano in grado di arrangiarsi e comprare ottimi giochi senza l 'aiuto di una figura commercial psicologica, però devo dire che anche io preferisco farlo in negozi di fiducia. Che non sono quelli gestiti dai nerd da te citati (che durano un anno se va bene), ma quelli solitamente condotti da ragazzi un po' più maturi e precisi. Perché servono? Be', per quanto mi riguarda, ne ringrazio uno in particolare per avermi consigliato The Last Remnant e MagnaCarta 2, due autentiche gemme pressoché demolite dalla critica, anche da voi, dopo avermene onestamente esposto i lati negativi evidenziati dalla stampa specializzata (immagino che il personal shopper di GameStop avrebbe fatto lo stesso vero? Ecco, io, a differenza di Guitar, non ho parole positive anche per loro... ma lasciamo perdere perché mi han fatto incazzare). È un esempio Moss. C'è pieno di queste persone che lavorano seriamente, senza creare quegli ambienti stucchevoli che hai descritto, e anche per me andrebbero rivalutati. Anche perché (senza offesa, eh!), se uno leggesse solo Game Republic... magari si fionderebbe a comprare "capolavori" come Final Fantasy XIII, Heavy Rain, Halo 3... ma si sa che ognuno ha la sua testa e i suoi gusti, e allora perché non fate qualche recensione multi commento? A scanso di equivoci, la vostra rivista è una figata. E rivoglio una hentai zone.
Roberto Bono "Robertinho"



Warren Spector è un grande ma odio il fottuto Topolino, motivo per cui boicotterò Epic Mickey. Il nuovo Deus Ex, del resto, lo boicotterò perché non c'è Warren Spector. E la colpa, gira che ti rigira, è sempre di quel maledetto topo schifoso.
Il fottuto Topolino, secondo alcuni, ha anche aiutato Osama Bin Laden a nascondersi nelle grotte. Visto che boicotti un po' tutto, hai provato Farmville?

R **Mossgarden:** Idem come sopra. Con l'aggiunta che gradirei anche io la reintroduzione delle recensioni a parere multiplo. D'altronde, noi forniamo opinioni e non verità assolute.
Metalmark: Aggiungo solo una cosa. Come vedi, il vecchio Metalmark ascolta i lettori. Hentai Republic tornerà trionfante sul numero 120. Ok ok ok, ne aggiungo un'altra. La "nuova gestione" di GR avrebbe di certo mazzolato Heavy Rain (un bel 6, altroché!). E un'altra: il discorso dei multi commenti mi piace. Fammici pensare un po' in redazione!

Forza Unleashed

D Ciao,volevo solo congratularmi con GR per aver fatto tornare il mitico Metalmark. Colgo l'occasione per allegarvi alcune foto (magari, chissà, ne vedrò una sulla mia rivista preferita!) tratte dal videogame Forza Motorsport 3 (l'Audi R8 con la livrea di GR l'ho creata io), altre foto fatte alla fiera Torino Comics 2010. Un saluto a tutta la redazione da un vostro fedelissimo lettore (dal numero 0 ad oggi).
In fede, Antonio Bianco

R **Metalmark:** In effetti pare proprio che io sia tornato sul luogo del delitto, amico mio! Scherzi a parte, fa davvero piacere ritrovare lettori come te, affezionati e pieni di entusiasmo. Figurati che Mossgarden e io abbiamo persino deciso di parcheggiare una delle tue favolose auto qui nella hall del GR Hotel. Contento?

The story so far

D CCiao Marco, quando ho letto l'ultimo numero di GR non riuscivo a crederci, sei tornato! Per questo colgo con gioia il tuo invito a scriverti, a raccontarti di noi. Quanto tempo e quanta nostalgia, ti ho seguito su GR e anche (pur se per poco tempo) sull'allora PlayStation 2 Magazine e, nonostante io non fossi più un ragazzino, per me rimanevi un grande... che tristezza quando te ne sei andato. Nonostante l'ottimo lavoro di Jabba il vuoto che hai lasciato non si è mai colmato.
Che sorpresa leggendo l'editoriale dell'ultimo numero! "Non è possibile", ho pensato, "è tornato"! In un secondo sono affiorati in me una marea di ricordi: il numero zero di GR, il glorioso Soul Calibur per Dreamcast, il 10 che hai dato a Gran Turismo 3 [ehm, no, non ero io, fidati! NdMetalmark], tutta la passione che allora mettevo nei videogiochi, le forti emozioni che mi suscitavano! Allora ero un ragazzo di terza liceo, quando te ne sei andato facevo il primo anno di università e ora, ora sono laureato in matematica. Ricordo che al tempo delle scuole superiori non potevo comprarmi molti giochi, ma ognuno di essi era un mondo in cui mi immergevo per mesi, un mondo che mi regalava gioia, dolore, soddisfazione e tante altre emozioni, al tempo i videogiochi li vivevo, non li giocavo, anche quelli più "semplici" come i picchiaduro. Oggi invece ho tre console, tanti giochi ma, purtroppo, per quanto ci riprovi non riesco più a provare quelle emozioni. Forse è conseguenza della maturazione, forse perché non sono più spensierato come un volta, non lo so, però



gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

quegli anni mi mancano da morire. E devo dirlo, anche tu sei mancato a questa rivista! Qualche anno fa ho avuto modo di incontrarti al Lucca Comics, tu eri nella giuria che votava i cosplayer, io ero lì, a uno sputo di distanza, quante cose avrei voluto dirti! Ma visto che GR è una rivista di videogiochi, colgo l'occasione per darti la mia opinione (e per chiedere la tua) in merito ad una nota molto dolente: l'intelligenza artificiale, se davvero possiamo chiamarla così. Io credo che purtroppo, una delle tante cose che il gioco online ha rovinato sì proprio questa. Insomma, con il fatto che alla fine si gioca online, i programmatori (parlo in generale, ma probabilmente ci sono delle eccezioni) dedicano sempre meno tempo e risorse a quello che forse è il punto cardine di un gioco. Se ne era parlato anche un vecchio numero di GR, ma senza alcun seguito. Veramente, io sto cominciando a stancarmi, non ce la faccio più. Voglio dire, quando in un gioco come Magic, il computer inizia 9 volte su 10 con in mano la stessa carta (carta presente in 3 copie in un mazzo di 60 carte), non ci vuole un matematico per capire che sta barando. Insomma, prendendo 7 carte, la probabilità di avere una di quelle carte è poco meno di 32%, non 90%... Ma poi questa cosa persevera, alla fine si sceglie quasi sempre le stesse carte, fa sempre le stesse mosse, giocare da soli diventa penoso. E che dire di quei picchiaduro o giochi d'azione e strategici in cui il computer sfrutta la conoscenza dei comandi che noi impartiamo o la posizione delle nostre forze? Giocare a Tekken 6 ma anche a Soul Calibur 4 con i massimi livelli di difficoltà è angosciante, e credo che ciò non abbia bisogno di commenti. Per farla breve, ormai i giochi propongono livelli irreali, non importa se alti o bassi, senza cercare di simulare il comportamento di un avversario umano. E dire che questa, almeno in un picchiaduro sarebbe una cosa abbastanza semplice, sicuramente lunga da programmare ma semplice. Visto che sono un matematico, non posso fare a meno di osservare come questa mancanza non derivi oggi giorno da un limite della potenza dell'hardware o delle attuali conoscenze, ma da un reale disinteresse dei programmatori! Be', forse è meglio che mi fermi qui, questa mail è già lunghissima, te la mando insieme ai migliori auguri per il tuo lavoro!
Un saluto, Nicola
P.S.: Ricordo che, quando te ne andasti, dicesti (odio i congiuntivi) [e dove sarebbero?!? NdR] che eri stato promosso, e il mitico trafiletto scritto da Jabba (ma alla fine questa bella segretaria l'hai avuta?). Ora che è successo, ti hanno degradato?



Uve Boll è sottovalutato. Ha una spinta nichilista che neanche Malgioglio e Gigi D'Alessio possono vantare; prende a pugni la vita e la vita gli risponde con spranghe e catene. Si rialza sempre, nonostante tutto. Voi benpensanti non potete dire lo stesso, per voi ogni cosa è facile, ipocriti! A me, per esempio, Dungeon Siege è piaciuto, ecco. E ne vado fiero, sapete?
Enrico "Ace" Gandolfi

Di questi tempi, a World of Warcraft ho una mania: prima di sloggare, devo mettere a letto il mio Warlock in una locanda. Ieri, però, il mio PG non c'era più. Era forse stufo di essere trattato come uno stupido bamboccio? Si era fatto degli amici per conto suo, e si trovava in qualche epico raid a ICC? Oppure non avevo pagato l'abbonamento?
Andrea "Peduz" Peduzzi

Nonostante la petizione online, non ho alcuna intenzione di fare lo strip-tease durante il raduno della community di Game Republic!
Eliana "Faith" Bentivegna

Sono al settimo cielo! Finalmente mi hanno svelato che i J-RPG torneranno ad essere quelli di un tempo, tutti con combattimenti a turni e incontri casuali a manetta, grinding furioso e dungeon immensi! Giuro, me l'hanno detto. Ma come chi? Perché, non lo sapevate che ho il contatto Skype di Michael Patcher?
Domenico "Valthiel" Musicò

Metalmark: Prima di lasciarti con Iglio (non smetterò mai con questi giochi di parole: Mossgarden lo sa!), rispondo al post scriptum. Sì, ero stato promosso, ma per mille ragioni il nuovo lavoro durò poco. Andai altrove per poi tornare, ora, come partner esterno, ritrovando fortunatamente tanti amici di un tempo. La segretaria non l'ho mai avuta (accidenti!) ma in Play Media Company ci sono tantissime fanciulle stupende anche oggi, come anche nella nostra redazione!

Mossgarden: In analogia con quanto espresso da Nicola, ritengo che il concetto di Intelligenza Artificiale rappresenti uno dei pilastri fondamentali di questo medium. Purtroppo, con l'avvento dell'Online Gaming e la conseguente esaltazione del multiplayer, ha finito col passare un po' in secondo piano, diventando quasi una sorta di lusso cui molti sviluppatori sono peraltro pronti a rinunciare... Altro non fosse che per ottimizzare tempi di sviluppo che, viceversa, rischierebbero di dilatarsi oltremodo. Data la mia nota avversione per il gioco via rete (ero, sono e resterò sempre un single player convinto), mi ritrovo spesso a fare i conti con le problematiche derivanti da questo particolare approccio alla programmazione, e credo di aver ormai raccolto informazioni sufficienti a ritenere che, al momento, non esistano le condizioni per una futuribile inversione di tendenza.



UP Lui muore.

Princess of the Dawn

Non ricordo il giorno preciso, di sicuro pioveva, pioveva a dirotto e il mio ombrellino pocket, comprato al volo in un cestone al mercato, faticava e non poco ad opporsi al tremendo temporale che imperversava sopra la


UP La nostra bravissima redattrice Arianna "Momo" Buttarelli posa per noi in redazione come emula di Leon Kennedy! Altroché Sheva Alomar!



mia testa. In due parole: ero fradicio. Quel giorno, nel rincasare, avevo casualmente imboccato Via Game Pro dal mercato una parallela del più grande Viale della crisi della carta stampata e mi ero soffermato un attimo di fronte a quello che, fino a qualche tempo fa, era diventato un luogo di abituale ritrovo, il Borderline Cafè. Adesso le vetrine erano tristemente vuote e sporche, l'insegna coperta e le luci esterne spente. L'avevo scoperto un po' tardi ma in poco tempo quel "dannato" gestore metallico aveva "rapito la mia anima": "la nostra grande forza è quella di essere dei Conscious gamer", diceva. E aveva ragione. Avevo finalmente trovato un posto dove condividere questa mia grande passione videoludica, libero di esprimere pareri e dubbi, con la certezza di trovarmi di fronte persone che, come me, riconoscevano al medium videoludico un valore aggiunto: non semplici videogiochi, ma Opere Multimediali Interattive.
Poi... be'... poi quello che è successo lo sappiamo un po' tutti. Ho così continuato malinconicamente a camminare, sempre più inzuppato, fino ad arrivare in Piazza della Game Republic, una grande piazza, a quell'ora semivuota, e la mia attenzione è stata improvvisamente catturata da una nuova insegna al neon, luminosa, mai vista prima. Il luogo era allo stesso tempo familiare e nuovo, rassicurante ma intrigante. La grande insegna recitava "GR Hotel, prima colazione inclusa". Incuriosito, mi sono avvicinato e sono entrato. Era la vecchia sede di un piccolo club privato che avevo iniziato a frequentare da poco, ma era stato tutto rimesso a nuovo, ampliato e reso più accogliente. In fondo alla reception si muovevano due loschi figuri, mi sono avvicinato ed ho subito riconosciuto Moss, intento a portare un caffè al tavolo di un cliente, poi con mia grande sorpresa ho visto un altro volto familiare, il tuo, grande metallico Marco. Tutto era di nuovo al suo posto. Caro Mark, per me è un vero piacere ritrovarti qui, sulle pagine di Game Republic, sapere che sarai tu, insieme al buon vecchio Moss, a tenere di nuovo le redini di questa rivista. Prenotami sin da ora un posto fisso qui al GR Hotel, tanto la prima colazione è inclusa e le mie tre Principesse sanno che, in fondo, sto solo passando un po' di tempo con dei cari e vecchi amici. Bentornato Marco.
Adriano "Soki72" Lorenzin

R **Metalmark:** Bentornato, Viandante. Io le tue principesse le ricordo bene. È anche per loro che continuo, believe it or not. Per le creature magiche che, qui come altrove, rendono possibile la nostra vita. E unica. Ma ora immagino che tu sia stanco... Riposati, il tempo non ci manca, il cibo è buono e le chiacchiere... oh, be', quelle sono infinite.

Roleplay or die

D Ciao, Moss. Come va, vecchio mio? Scusa la confidenza, ma ti seguo sin dall'inizio della tua carriera giornalistica e mi sembra di conoscerti da sempre. L'uscita di Final Fantasy XIII, serie di cui sono fan del primo capitolo per NES, mi fa uscire dalla maggioranza silenziosa per dire la mia sulla diatriba che si è creata attorno al genere RPG, che in pratica si può riassumere in un'unica domanda: oriente o occidente? Lungi dal voler creare un qualsivoglia conflitto tra culture, tanto c'è già chi ci pensa in proprio, voglio subito significare che mi riferisco alla differenza di impostazione che giapponesi ed occidentali danno al genere ruolistico ed alle radici di due filosofie così agli antipodi. La mia riflessione nasce anche da una curiosa circostanza che mi ha visto protagonista. Per una serie di eventualità mi sono ritrovato ad affrontare due capisaldi del genere: da una parte Final fantasy XII e dall'altra Sua Maestà Dragon Age Origins. Passando da un gameplay all'altro, ho potuto riflettere sulla differente filosofia alla base della creazione dei due giochi. Il tutto nasce, a mio parere, dal background dei designer. Da una parte ci sono i giapponesi i quali, cresciuti a pane... ehm... riso, manga e anime, hanno sempre covato in cuor loro l'aspirazione di trasporre le medesime avventure, lette o visionate, in formato interattivo. Non a caso i personaggi degli JRPG, a parte poche eccezioni, sono individuabili in tanti manga o anime e corrispondono a precisi cliché. Tali luoghi comuni sono una sicurezza per il pubblico di appassionati giapponesi così restii ai cambiamenti e di cui hanno quasi bisogno per non distogliersi dal contesto e dalla narrazione.
Che cosa sarebbe stato Final Fantasy 7 senza la morte di Aerith? Se il giocatore avesse avuto la libertà di salvare la ragazza la storia e soprattutto le emozioni che gli autori volevano comunicare, non ne avrebbero risentito? Final Fantasy XIII rappresenta l'ultima estremizzazione di tale impostazione: la vera protagonista del gioco è la storia, con la sua contrapposizione tra Pulse e Cocoon. Ecco perché non c'è libertà di scelta nel procedere durante il gioco, altrimenti si influenzerebbe proprio il messaggio



John Romero vorrebbe rifare un gioco con John Carmack! Ridicolo! Romero è un fallito e lo ha dimostrato: Carmack, prendilo a calci nel culo, altroché un nuovo gioco insieme!
Non sono d'accordo. Secondo me se Romero va prima a chiedere scusa a Carmack da Bruno Vespa a Porta a Porta, poi possono fare il gioco. In fondo non ha mica fatto una cosa grave come Morgan!

Game Republic non mi piace per niente eppure non riesco a smettere di comprarla!
Continua così.

Voi che andate all'E3 ogni anno, ditemi: è vero che a Los Angeles non puoi andare a piedi?
È vero. I posti sono così lontani l'uno dall'altro che, una volta, dopo 5 ore di marcia forzata per arrivare a una stazione della metro, ho visto una marmotta morta in mezzo al marciapiede, sotto il sole, con le zampine in su. Ho chiamato un taxi.


cosplaymate del mese
Amy Colanera
(www.amycosplay.com)

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

di chi ha creato Final Fantasy XIII, che potrebbe arrivare in modo parziale o distorto se si desse la possibilità ai giocatori di scegliere strade diverse per arrivare al finale del gioco stesso. Il discorso è radicalmente diverso quando ci si sposta negli Stati Uniti o in Europa, ove da anni si studia per raggiungere il free roaming totale in ambito ruolistico. Da cosa nasce questa esigenza così forte? Torniamo al passato degli addetti ai lavori, i quali per la maggior parte sono cresciuti attorno ad un tavolo armati di matite, carta e dadi per giocare a Dungeons and Dragons. L'obiettivo di ogni giocatore di ruolo era quello di dare vera vita ai propri personaggi e ciò non derivava solo dalle avventure che si potevano vivere guidate dal Dungeon Master, ma anche dalla sensazione di libertà che si assaporava interpretando il personaggio, permettendogli di muoversi al di là della trama principale, scegliendo da solo la propria strada, la propria attitudine morale e, persino il proprio look. Ciò rendeva il personaggio stesso più vivo ed il gioco di ruolo più vero. Si arriva così al secondo step, cioè all'ipotesi di poter ricreare si schermo le medesime sensazioni di libertà e di vita parallela, vissute attorno al tavolo. I giocatori sono diventati game designer e non hanno potuto prescindere dal loro sogno di adolescenti: fare del gioco di ruolo libero e appagante un videogame. In Giappone la storia ancorata alle ferree regole della narrazione, ma resa interattiva, rappresenta il vero desiderio, in occidente la potenziale libertà da ogni vincolo narrativo lo è nella medesima misura. Per questi motivi, a mio parere, si sono create due scuole di pensiero completamente diverse, sulle quali non esprimerò alcun giudizio di valore, ma il cui paragone è addirittura improponibile, tanto da dover, secondo me, diversificare i generi stessi, ben oltre una semplice "J" posta davanti alla parola "RPG".
Luigi Vittorio

Tutto esaurito

GR intervista una persona qualunque

Said, 37 anni, cuoco egiziano

Giochi ai videogiochi?
Non ho tempo, mi sveglio alla mattina alle 8:00 e torno a casa a mezzanotte perché lavoro. Mi faccio la doccia e vado a dormire, non vedo mai nessuno.

E quando vivevi in Egitto giocavi?
Quando andavo all'università sì, giocavo al gioco del calcio.

E che gioco era? PES o FIFA?
Il calcio, quello che si gioca all'aperto con la palla.

Ah, ma allora non hai mai giocato ai videogiochi. Ma non conosci nemmeno un personaggio famoso dei videogiochi?
No.

E allora ci puoi dire almeno come si dice videogioco in egiziano?
Alaab vedio.

R Mossgarden: Caro Luigi (o Vittorio!?), oltre ad essere ben argomentata, la tua analisi delle due correnti creative succitate appare quanto mai lucida. Inoltre, apprezzo moltissimo la tua volontà di non esprimere alcuna preferenza riguardo a questi due differenti modi di concepire il gioco di ruolo: come tu stesso hai difatti sottolineato in maniera eloquente, sarebbe quasi più corretto (anche se molto meno pratico) inquadrare queste antitetiche filosofie come manifesto di due generi a sé stanti, piuttosto che come le due facce della stessa medaglia. A prescindere da tutto, occorrerebbe secondo me aggiungere un ulteriore elemento nell'economia di questa riflessione: vale a dire, l'aspettativa di vita propria di entrambe le correnti. Come ho sottolineato più volte in passato, credo che le produzioni orientali patiscano gli effetti di un tradizionalismo piuttosto ostinato, che finisce spesso con l'ostacolare quel costante processo evolutivo che è invece possibile registrare nel concept dei titoli occidentali. A lungo andare, questa decisione non potrà che circoscrivere la platea dei nippo GdR a una cerchia sempre più stretta di aficionados, ed è francamente auspicabile che chi di dovere si impegni affinché ciò non accada.



DOWN Vorremmo avere questa macchina (by Mister Bianco) come auto aziendale, parcheggiata sotto la redazione. Vorremmo tante cose. Vorremmo l'Intellivision 2, il MMORPG delle Barbie, le gemelle Olsen come fidanzate. Ma l'Erba Voglio, dannazione, non cresce neanche nel giardino di Iwata.

Check out

++ Ero lì che rispondevo a LeoLeone, quando la faccenda del caro, indimenticabile Enzo si è fatta prepotentemente strada nel mio pixelloso cervello, riaprendo una ferita che brucia ancora. Avevo 11 o poco più e questo ragazzo era davvero il mio eroe personale: lavorava nel mitico negozietto dove acquistavo le cassette del C64 e benché io sapessi essere un cliente piuttosto molesto, mi aveva praticamente "adottato". Quasi come uno Jedi farebbe col suo Padawan, tanto per capirci. Grazie a lui, ebbi l'onore di giocare a titoli che non avrei mai acquistato, scoprii quanto incommensurabile potesse essere la mia passione per i videogame e non mi vergogno di ammettere di aver pianto come un vitellino quel giorno in cui seppi che aveva lasciato quel posto per dedicarsi agli studi. Non so per quanto tempo io abbia tentato invano di instaurare un rapporto simile con altri esponenti del settore, so solo che non ci fu nulla da fare. Fu intorno ai 16 anni che mi venne dunque in mente di ricontattarlo, tanto per fare due chiacchiere come ai vecchi tempi: quando chiesi al vecchio proprietario del negozio che fine avesse fatto, questi scosse tuttavia il capo e mi disse che un brutto incidente di moto se l'era portato via ormai da un paio d'anni. Fu una di quelle scoperte che non vorresti mai fare. Da allora, ogni volta che gioco a un Mass Effect 2, a un Red Dead Redemption o a uno Street Fighter IV mi chiedo sempre lui cosa avrebbe detto. Come avrebbe commentato. Vorrei che avesse avuto l'occasione di vedere quanto lontano si sono spinti i "giochini" che collezionavamo ai tempi, vorrei che mi vedesse scrivere di videogame qui, ora, e confidargli quanto sia stato determinante il suo contributo nel processo che ho affrontato per arrivarci. Cose così. Magari sarò uscito fuori tema, magari avrei dovuto tenermi tutto per me, ma in qualche modo sentivo dover raccontare questa storia a qualcuno. E visto che qui siamo tra buoni amici, l'ho fatto. ++

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

prossimo numero







DISNEY EPIC MICKEY

IN EDICOLA DAL 5 AGOSTO

COLAZIONE CON WARREN SPECTOR
FAITH E METALMARK DI GAME REPUBLIC HANNO TRASCORSO UNA MATTINATA A LOS ANGELES IN COMPAGNIA DI WARREN SPECTOR, IL GRANDE GAME DESIGNER DI DEUS EX, ORA AL LAVORO SU EPIC MICKEY. TRA CONFESSIONI, RIVELAZIONI E ANTEPRIME SUL GIOCO, PREPARATEVI A LEGGERE UN REPORTAGE SEMPLICEMENTE IMPERDIBILE, CHE VI FARÀ CAPIRE PERCHÉ IL NUOVO TITOLO DI DISNEY INTERACTIVE SARÀ QUALCOSA DI MAI VISTO PRIMA.



ECO DI CULT NELL'IMMAGINIFICO FRASTUONO

Sono in profondo stato allucinogeno, in grado di smentire la mia eterna natura di drogato fallito. Siamo bombardati da ogni dove, resi anestetizzati dalla bulimia di rivoluzioni che cadenzano le nostre pelli digitali; siamo accontentati, messi all'ingrasso da capolavori quali Red Dead Redemption, Alan Wake, No More Heroes 2 e Mario Galaxy 2 (solo per dirne alcuni), l'E3 è il nostro mantra, l'apocalisse e la genesi annuale della nostra passione. Una passione che non è solo attaccamento, ma un modo di pensare, una metafora di vita, un'apertura mentale forzata. Il punto focale e neurale è che più diamo nutrimento ai nostri sé e mi permetto (e comunque mi sarei permesso) "se", più si aprono prospettive, funzionalità e voli pindarici. Per fuggire dietro un tramonto, per tornare più forti con i piedi per terra, per massaggiare e cullare le sinapsi, decidete voi; del resto siamo in una Repubblica, in cui la democrazia è concessa e benvenuta.
E in questa corsa confusionale in cui la qualità si arrampica agile e il passato paradossalmente assume ombre leggendarie, tornano nomi capaci di incidere quali X-COM e Shogun: Total War; leggende che si ripresentano quasi misticamente, il primo in maniera ambigua e forse blasfema, il secondo strizzando l'occhio a Okami e a una sana semplicità retrò. E non ho il tempo di capire, di prendere le distanze, di figurarmi il mio prossimo passo, pur essendo certo che lo farò. Una sorta di marcia forzata tra paesaggi frantuma fiato, tsunami per la nostra fantasia e quelle filosofie ancora statiche e malsane ereditate da un passato tranciato a metà. Forse tutto questo eden, queste generazioni che nascono e maturano nell'arco di secondi e che spesso neppure hanno nome, rischiano di diventare rumore, una scintilla piena in un paesaggio irrorato dal sole crescente. O forse così ci si sente a far parte del popolo della rivolta, che va avanti ad oltranza, tra salutare ignoranza e sublime arroganza, nel rispetto di valori antichi per orizzonti nuovi. E' quella pretesa di essere di futura concezione, non importa chi diciamo di essere, quale simulacro pensiamo di vestire; se siamo troppo vecchi, ancora giovani, abbastanza adulti, in definitiva responsabili, magari mariti, forse madri, ipotetici padri e possibili mogli. Questo davvero non importa. Siamo consumatori culturali, le nostre scelte e le nostre opinioni incidono sulla stessa macrostoria che interpretiamo e viviamo ogni singolo giorno. Pubblico e protagonisti, coro e auditorio. Siamo ciò che giochiamo, e noi stiamo giocando adesso.
Noi siamo ora.

ENRICO GANDOLFI

Enrico Gandolfi

PlayStation®

Magazine Ufficiale - Italia

La rivista ufficiale sull'universo PlayStation®







non sottovalutare la potenza di ~~PlayStation~~

PlayStation magazine!

è già in EDICOLA a **5 euro**



www.playmediacompany.it

play media company